PLAYSTATION 2 • GAMECUBE • PC • XBOX • GAME BOY ADVANCE • PSONE • GSM

# POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZI... DE BENELUX



## BATTLEFIELD VIETNAM
NU AL BETER DAN BF 1942?

## MISSION IMPOSSIBLE
OPERATION SURMA

## DEUS EX
INVISIBLE WARS

**MAX PAYNE 2**
EINDELIJK OP PS2 & XBOX

**SPECIALS**
GEWELD IN GAMES
WERKEN IN DE GAMESBIZ

ALS EERSTE GESPEELD!

REVIEW

## SPLINTER CELL
## PANDORA TOMORROW

PLUS: MAXIMO VS. ARMY OF ZIN • SWORD OF MANA • SEGA GT ONLINE
KILL SWITCH • TERMINATOR 3 • PAINKILLER • METAL ARMS
SPECIAL REPORTS: TRANSFORMERS • JUICED
RAINBOW SIX III

€3,30

GAME KINGS

vnu business publications

# INHOUD

DE REDACTIE

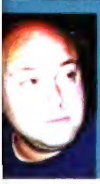
Zoals Freek de Jonge ooit zei: er hoeft maar één iemand in een Fries hotel whiskey-ijs te bestellen en de rayonhoofden worden bij elkaar geroepen. Wat hebben de redactieleden met De Elfstedentocht?

## ED



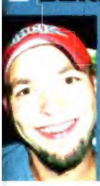
Mijn opa is ooit 16e geworden in 1942 en mijn oom vertok in 1963 als een van de favorieten. Ik zelf rij vooral graag een scheve schaats.

## BORIS



Machtig mooi allemaal. Die snijdende wind, vertrekken midden in de nacht, scheuren in het ijs, afzien. Ik kan niet wachten... tot 't weer wordt uitgezonden.

## JURJEN



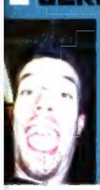
Ik hou liever onze elfkroegentocht (start en finish in café De Dorstige Ezel) en een van mijn vrienden heeft de Assense elfhoerenkaart, mag ie één keer gratis.

## J.J.



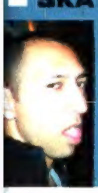
Als jongetje ben ik ooit door het ijs gezakt. Ik heb toen zolang zonder zuurstof gezeten dat ik sindsdien geen twee woorden meer foutloos achterelkaar kan typen.

## JEROEN



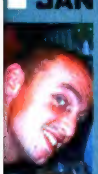
Het mooiste aan de Elfstedentocht vind ik het stempelen. Doe ik zelf ook nog vaak met uitgesneden stukjes aardappel.

## SKATE



Niemand gelooft me, maar ik was in 1998 in Leeuwarden om mee te doen aan de Tocht der Tochten. Wist ik veel dat mijn groep al om 5.00 uur startte... in 1997.

## JAN



Elfen? Waar? Oh... schaatsen. Nou, ik zit weleens in een wak en begeef me niet graag op glad ijs. Ja, ja; tekstbureau Meyroos, voor al uw woordspelingen.

## STEVEN



Wist je dat bij hevige kou, je baard kan breken? Nou sinds m'n bezoek aan Noord-Zweden weet ik het ook. Nog zes maanden dan is het weer zomer...

## GRIEP



Het griepvirus sloeg bij één redactielid genadeloos toe afgelopen maand. De man die sinds tien jaar nog geen dag verzuimd had, lag nu meer dan een week zielig zwetend uit al z'n lichaamsopeningen in z'n bedje.
Omdat 't blaadje écht af moest, kroop hij op een gegeven moment toch maar weer achter z'n PC, in de hoop dat jullie deze maand wat meer begrip zullen tonen voor de foutjes en flauwe bijschriften.

## BALLEN MET GAMEKINGS

Onder enorme belangstelling hield Gamekings vorige maand een FIFA/Network Gaming-actie, waarbij bezoekers van de HCC-Beurs een poging konden doen met een voetbal het hoofd van een "Steven-Pop" te raken. En dat bleek in de praktijk niet mee te vallen.
Jammer dat Ed er niet bij was om het voor te doen want als ware zoon van een profvoetballer, wist hij met een soortgelijk spel ooit een fraai WCG-prijzenpakket in Zuid-Korea te scoren.
Tip van de meester: iets achterover leunen en raken met binnenkant wreef.
Deze jongen miste dus...



## WHAT'S NEXT?

2003 was een goed jaar! Ontwikkelaars waren wederom in staat (vele) games naar een hoger niveau te tillen en we zijn getuige geweest van de introductie van online- en mobile gamen. Toch konden we niet echt van een spannend jaar spreken, er waren immers weinig nieuwe introducties te zien.
What up met 2004? Nou, wat te denken van de launch van Sony's PSP en PSX. Of de aankondiging van Nintendo in mei op de E3 van een naar eigen zeggen spectaculair nieuw hardware iets ding (geloof me, Nintendo bracht het nog vager). Het zou hier trouwens nog niet eens om de nieuwe Cube gaan. En gaat het online gamen op de console dit jaar z'n ware potentie showen?
Kortom, genoeg om naar uit te kijken. En voor ons genoeg om mee aan de slag te gaan. Dat blijven we uiteraard doen op de manier die je van ons gewend bent!
Maar er is natuurlijk altijd meer... Wat dacht je van gratis specials over de grootste beurzen van dit jaar (E3, ECTS en TGS), drie DVD-uitgaven van PU vol exclusieve shit en een supervet gamesevent tegen het einde van de zomer. En dat is pas het begin. Wij draaien, ook als u niet vraagt!



NIELS

## IEMAND MOET HET DOEN



Jullie weten inmiddels dat Steven en z'n hond onafscheidelijk zijn. Zie je de een, zie je de ander. Nu is het voor Steven nog weleens een probleem om dat beest mee te nemen als ie op persreis gaat. Meestal wordt het harige ding meegesmokkeld in de handbagage ofzo. Maar voor z'n reis naar het ijskoude Lapland had Steven de ultieme oplossing; hij gebruikte z'n hond gewoon als muts!

## UIT DEN OUDEN DOOSCH

In dit nummer vind je een special van maar liefst vijf pagina's over de relatie tussen games en geweld. Door de jaren heen is dit altijd al een hot-item geweest, vooral voor niet-gamers overigens.
In de beginperiode was het coverbeleid van de PU wat geweld betreft nogal terughoudend; de eerste jaren was het vooral de categorie Yoshi, Sonic, Disney en Donkey Kong die de covers sierden.




Eén van de eerste 'heftige' covers was die van Carmageddon II uit oktober 1998 met de ondertitel "Kan het zieker?" Die vraag is inmiddels wel beantwoord... ED

## AAAAAARRRRGHHHH!

Tijdens hun bezoek aan het Amerikaanse Novalogic kregen Boris en Dre de kans om zelf daadwerkelijk mee te helpen aan de ontwikkeling van Novalogic's nieuwste shooter Joint Operations: Typhoon Rising. Tijdens een spectaculaire audiosessie slaagden de technische mensen van Novalogic erin om het doodsgerochel van Dre en Boris vast te leggen voor gebruik in de game. De dappere helden uit Amsterdam moesten achtereenvolgens het geluid maken van een stervend varken, een terrorist wiens keel wordt doorgesneden en van de Hulk die een handgranaat in zijn onderbroek laat ontploffen (waarvoor ze die papieren nodig hadden, zal altijd een raadsel blijven).



# INHOUD



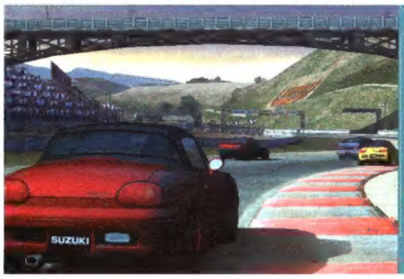
## 47 MAXIMO VS ARMY OF ZIN
Het eerste deel van Maximo, Ghosts to Glory, was een vette game die helaas niet door het grote publiek werd opgepakt.
Hopelijk gebeurt dat wel bij dit tweede deel dat dankzij enkele leuke toevoegingen, een waardige opvolger genoemd mag worden.




## 50 SWORD OF MANA
Als je net als Jurjen houdt van spellen die je laten reizen door betoverende omgevingen vol grappige spelfiguurtjes, dan zie je de speltechnische minpuntjes waarschijnlijk wel door de vingers en val jij ook voor de onmiskenbare charme van Sword Of Mana.



## 52 MISSION IMPOSSIBLE OPERATION SURMA
Operation Surma pakt verrassend goed uit. Het is absoluut geen Splinter Cell of Metal Gear Solid maar Atari hoeft zich voor déze Mission Impossible game in ieder geval niet te schamen.



## 53 SEGA GT ONLINE
Sega GT Online is inhoudelijk gezien niet meer dan een update van Sega GT 2002. Door de uitgebreide Xbox Live support en de aanwezige kwaliteit lijkt de game overigens wel in staat om Project Gotham op online racegebied naar de kroon te steken.



## 56 MAX PAYNE 2
Met groot enthousiasme schreven we over de PC-versie van Max Payne en ook op de Xbox is het genieten geblazen. Helaas geldt dat niet voor de PlayStation 2-versie die, net als bij deel 1, met allerlei technische problemen te kampen heeft.



## 57 TERMINATOR 3 WAR OF THE MACHINES
De PC-versie van Terminator 3 moest een heel ander spel worden dan het spel dat we vorige maand met de grond gelijk maakten. En jawel, het is inderdaad een hele andere game geworden.... Maar net zo kut!



## 68 ARMED & DANGEROUS
Gamers die Grabbed By The Ghoulies met veel plezier gespeeld hebben, Viewtiful Joe zwaar diggen of gewoon houden van aparte, afwijkende games die nog echt met liefde in elkaar zijn geknutseld, zullen als een blok vallen voor Armed & Dangerous.

## 29 BATTLEFIELD VIETNAM
Na Camp EA kwam Boris al kwijlend terug vanwege de eerste beelden van Battlefield Vietnam. Ook Jan had een slabbetje nodig toen ie onlangs in San Francisco een aantal maps kon spelen. Bij de aars van Zeus, wat wordt deze game vet!



## 54 RAINBOW SIX III
Na het succes op PC en Xbox zijn nu de PlayStation 2 bezitters aan de beurt om te kunnen genieten van Rainbow Six III. In de beroemdste gevangenis ter wereld, Alcatraz, speelde Jan een flink aantal leveltjes door.

## 36 SPECIAL REPORT TRANSFORMERS ARMADA
Eind mei moet de nieuwe Transformers game in de winkels liggen en volgens Steven lijkt 't een hele goede game te worden. Kan natuurlijk ook zijn dat ie gewoon bevangen was door de kou, daar in Zweden waar ie de game ging checken.



## 69 SPECIAL GEWELD IN GAMES



Het moest er natuurlijk een keer van komen, een special over geweld in games. Zelfs wetenschappers komen tot de conclusie dat er geen conclusie valt te trekken en het moeilijk is een mening te vormen. De PU redactie heeft natuurlijk altijd een mening klaar.

## 58 KILL SWITCH: WAT VOOR GAMER BEN JIJ?
Kill Switch is een game waar je van houdt of die je haat. Boris maakte een multiplechoice test waaruit je kunt opmaken in welke categorie jij thuishoort.



**CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT**



## 40 DEUS EX INVISIBLE WARS

Ondanks de versimpeling die bij de hardcore fans in het verkeerde keelgat is geschoten ('het lijkt wel een console game'), is Deus Ex: Invisible Wars toch een unieke en gedurfde game geworden waar de fijnproevers van zullen watertanden.

# 08 COVERVIEW

We hebben gezeurd, gesmeekt, gedreigd en uiteindelijk is het ons gelukt om als eerste in Europa een review te schrijven over Splinter Cell: Pandora Tomorrow. De Gold Award zat overigens niet in de deal; die is gewoon dik verdiend.



## 60 SPECIAL REPORT JUICED




Juiced is een streetracegame met veel potentie. Nou wil Boris in z'n enthousiasme nog weleens doorslaan maar als ie deze game 'de Gran Turismo van de straatracegames' noemt, heb je echt iets om naar uit te kijken.

## 63 AIRLINE 69

Normaal gesproken zou Ed deze game natuurlijk reviewen, sexpert als hij is na het uitspelen van Erotica Island. Helaas was de man geveld door griep en had ie z'n zakdoekjes heel ergens anders voor nodig. J.J. zei al snel 'iemand moet het doen' en bekeek of deze game de voorspelde Gold Award daadwerkelijk binnensleepte.



## FOUTE JURJEN

Normaal gesproken ben ik niet iemand die er echt op let, maar bij een topgame doe ik dat dus wel. Ik neem aan dat er al wel mensen geweest zijn die dit gemeld hebben, maar voor het geval dat niet zo is, doe ik het nog even.
Het volgende stukje van de Mario Kart: Double Dash review klopt voor geen meter: "Statistiek: Als je alles hebt vrijgespeeld kun je je vermaken met het volgende: zestien banen (+gespiegeld), zestien poppetjes, zestien karts (dit keer ook wandelwagens, halve boomstammen en homomobielen), drie raceklassen (50cc, 100cc, 150cc) drie Battle Modes (ballonenknallen, sterrenjatten en bommenschieten), VS mode, Time Trial (met ghost) en één Co-op (jij en je vriend in dezelfde kart)."
Ik neem aan dat jullie die informatie ergens vandaan getoverd hebben, want als je een beetje met zo'n kart overweg kan, weet je binnen een paar uur dat er maar liefst twintig poppetjes zijn, eenentwintig karts en dat er vier raceklassen zijn.
Begrijp me niet verkeerd, ik lees de reviews altijd met plezier, ik ben dan ook niet voor niets al een tijdje lid. Maar deze review was te schrijven na het spel een half uur gespeeld te hebben (en ik vermoed dat dit ook gebeurd is).
Beetje jammer, hopelijk wordt deze fout rechtgezet (hoewel ik niet denk dat het de mening van mensen over het spel zal veranderen).
Anyway, succes met het volgende nummer.

Ronald van Uden | Internet



*Sinds 5 december hebben we Jurjen niet meer gesproken. We hebben alleen een nieuw emailadres doorgekregen. JT.indezak@telefonica.esp Tot nu toe hebben we nog geen contact kunnen leggen....*

## HOMO STEM

Beste PU 'mensen'. Als eerste wil ik Jan en J.J. graag feliciteren met hun meesterlijke optreden in het consumentenprogramma 'Kassa'. Jan wist met zijn scherpe analyse het geheel toch nog een beetje aanhoorbaar te maken, zeker in vergelijking met die sul van 'Ned Game' (of iets dergelijks), de beste man kwam over als een verkoper bij de Dixons. Over de vrouw die erbij zat zal ik maar geen kwaad spreken aangezien er al zo weinig vrouwen werkzaam zijn in jullie business en haar argumenten waren op zich niet eens zo slecht, zeker als je ze vergelijkt met die van de Dixons man.
Dan J.J.; op zich een prima redacteur, ik lig altijd helemaal dubbel om zijn stukjes (sarcasme).Maar wat heeft hij een homo-stem zeg, tering!
(Natuurlijk heb ik niks tegen homo's, maar toch ... die stem). Jullie zullen mij nu wel meteen betichten van heiligschennis aangezien ik jullie nog nooit op tv had gezien, maar dat zit zo: Ik ben wonende in de wereldstad Zwijndrecht (Hoe zo: "Nooit van gehoord" Je weet toch: Zwijndrecht, the place to be!). Maar goed, in Zwijndrecht hebben ze dus niet The Box op de kabel. Schande, boe, boe boeboeboe.
Oh ja, nog een laatste vraagje: weet een van jullie wijze mannen (als je het niet weet vraag het Ed dan maar) wanneer Arx Fatalis voor de Xbox uitkomt in ons kikkerlandje? Ik wil na dat kutspel van een 'nichten van de oude republiek' wel weer eens een echte RPG spelen.
P.S. Ik ben geen vrouw.(Ik ben een jongen en heet Sascha, iets mis mee of zo??)

**Sascha Franse | Internet**

*"Liever een homo stem dan een meisjesnaam", gilde J.J. op hoge toon*

## VRAAGJES

Yo Gasten,
Jullie blad en programma zijn erg lachwekkend en zeer informatief, daarom kijk en lees ik het ook elke dag.
Ik heb alleen twee vragen:
1 Komt er nog een Tekken 5?
2 Hoe was het in Tokyo?
Greetzz en veel plezier.

Cheryse | Amsterdam

*1 We vermoeden van wel.*
*2 Druk.*

Hey rulerz,
Ik heb een paar vraagies:
1 Komt er ooit een Golden Sun 3, zo ja wanneer?
2 Waarom geven jullie soms een 10 voor de graphics, die kunnen toch altijd mooier?
3 Kunnen jullie plz de prijzen van de games (bij de reviews) zetten?

Thom | Internet

*1 Volgens ons is het verhaal achter Golden Sun afgesloten en is een deel 3 uitgesloten. Alhoewel?*
*2 Het is niet zozeer dat het niet beter kan, meer dat het 't beste van het moment is.*
*3 We melden het alleen als de prijs opvallend laag of hoog is, anders kun je ervan uitgaan dat Xbox en GameCube games zo rond de 60 euro kosten en die voor de PS2 rond de 65 Euro.*

Yo gasten!!
Ik heb wat vragen voor jullie:
1 Wanneer komt BG&E op de NGC uit?
2 Is BG&E een goede aankoop als je van action/adventure/RPG games houdt?
3 Wanneer wordt de nieuwe Zelda ongeveer verwacht?
4 Wat vind Jurjen de beste Nintendo game op dit moment?
5 Komt er weer eens een Powerstrip in de PU??
6.Waarom had Jurjen geen Mario Kart Double Dash!! op zijn verlanglijstje staan??
Voor de rest wou ik ff zeggen dat ik het echt super cool vind van jullie dat de PU van vorige maand 116 pagina's dik was een dubbelzijdige megaposter had, en maar 2,95 kostte!! Houden zo, net zoals de rest van het blad! Toppie!

Master_KAI | Internet

*1 We hopen dat hij begin 2004 in de winkels ligt.*
*2 Yep!*
*3 We hopen in 2004 maar niets is zeker.*
*4 Mario & Luigi Superstar Saga.*
*5 Ja, zoals die van vorige maand. Geen fotostrip maar een echte strip.*
*6 Hij had hem al.*

Hallo PU dudes,
Ik had wat vragen
1 Wanneer komt Pikmin 2 uit?
2 Heeft Pikmin 2 multiplayer?
3 Welke game zouden jullie kopen NFS Underground of de nieuwe Mario Kart?

Chris | Internet

*1 Ergens in de lente van 2004.*
*2 Zeker weten.*
*3 Hou je van rauw race geweld of van scheuren in vrolijke kleuren?*

## GAME MOMENTEN

Hey PU redactie, ik wou het even hebben over die spellen waarbij je denkt: "Dit is nou echt waar voor mijn geld!", spellen die je langer dan een jaar blijft spelen en die nooit lijken te gaan vervelen. Natuurlijk, er zijn veel meer spellen die zeker de moeite waard zijn, maar ik doel op die spellen die een onvergetelijke ervaring bieden.
Ik heb het (in mijn geval) dan over zeer uiteenlopende spellen: Delta Force 1, Tony Hawk's Pro Skater 2, Unreal Tournament, Zelda Ocarina Of Time en Zelda The Wind Waker (die laatste heb ik nog niet lang maar ik weet zeker dat ook dat zo'n spel is).
Ik geef even een toelichting bij drie van deze spellen. Allereerst Delta Force 1, een spel dat ik voor de volle prijs van 99 gulden heb gekocht, zo'n vijf (!) jaar geleden. Ik heb er geen spijt van, ondanks dat het spel nu slechts 5 euro kost. Ik heb het verspreid over die vijf jaar erg veel gespeeld, en het is het enige spel dat ik nu online speel (ik heb er zelfs mijn eigen clan). Ik vind het nog steeds een geweldig spel en het is online ook toegankelijk voor mensen zonder kabel of ADSL internet.
Dan nu Zelda OOT en TWW. Ik heb OOT verspreid over anderhalf jaar gespeeld, al deed ik soms niets dan (genietend) rondrennen door Hyrule. Als ik nu die speciale Zelda-geluiden (bijv. Saria's song of gewoon het muziekje op Hyrule Field) hoor, krijg ik spontaan heimwee naar de dagen dat er nog zo veel te ontdekken viel in Hyrule...



Hoe heerlijk is het om maskers te verkopen, een goron zijn oogdruppels te brengen, of (TWW), heerlijk rond te varen en naar schatten te vissen, of rupees te verzamelen, of... nou ja, woorden schieten te kort om een zo mooie ervaring te beschrijven. Vooral de Zelda's zijn een werkelijk Onvergetelijke Ervaring met hoofdletters. Nintendo, Activision, Novalogic, Epic, bedankt!

Daan Stelder | Internet

*Kijk, dat is een geluid dat we graag horen in deze donkere dagen. Zoveel blijmoedigheid en liefde voor je hobby. Mogen we jou eens bellen Daan, als we het af en toe een beetje moeilijk hebben?*

## PU VAN DALE

psy_chro_me_ter <de~(m.);~s> 0.1 hygrometer.
ptolemeïsch pto_le_me_isch <bn.> 0.1 van, volgens Ptolemeus
pu <schei.> 0.1 plutonium.
PU <de~(m.);~'s> 0.1 Power Unlimited, het grootste gamesmagazine van de Benelux.
<sprw.> een PU hebben - een goed humeur hebben; te veel PU's op de hand nemen - meer willen doen dan men kan; de PU op de goede plaats hebben - rechtschapen zijn; iem. Een PU onder de riem steken - hem moed inspreken; een PU van goud hebben -zachtmoedig zijn; waar de PU van vol is, loopt de mond van overmen spreekt graag over datgene waarvan men vervuld is; iemand de PU boven het hoofd houden <fig.> -hem verdedigen; ergens zijn PU voor in het vuur durven steken <fig.> - er een eed op durven doen; zijn PU's in onschuld wassen - zich onschuldig verklaren; als er één PU op de mat ploft, volgen er meer - als eerst maar iem. het voorbeeld geeft, dan volgen de anderen hem wel na; zijn PU'tjes op het droge hebben - van zijn verdiende geld verder kunnen leven; Oost west, PU best - waar je ook heen gaat, de PU blijft het beste.
pub <de~(m.);~s> 0.1 café.

**Sven de Jong | Internet**

*En niet te vergeten; Beter één PU in de hand dan tien in de lucht - liever de PU op de mat dan vele exemplaren in de tas van de bezorger; Wie z'n PU schendt, schendt z'n aangezicht – wie z'n PU beschadigt, beschadigt meer dan het blad alleen; oude PU in nieuwe zakken – een succesvol blad wordt nog weleens nageaapt; De PU valt niet ver van de boom – De PU lees je van generatie op generatie. De PU in de pot vinden – uitverkocht!*

## ★ BRIEF VAN DE MAAND ★

# BURN MOTHERFUCKER, BURN!!!

Of het nou de nieuwste Frans Bauer cd is of een vette game op je pc, iedereen brandt wel eens een cd-tje. Goed, de één wat meer dan de ander, maar daar gaat het niet om. Een dilemma dat zich steeds meer voordoet onder ons gamersvolk: is een cd-tje branden nou vrij onschuldig of is het seriously bad shit?
Het wereldje van de computergames gaat niet bepaald over rozen. "Computergeeks" met een overdosis aan koffie en een tekort aan een sociaal leven werken zich soms helemaal het schompes aan een game. Het draait maar om één ding en dat is scoren. Met alternatieve onderzetters als eindproducten die in de afprijsbakken stof staan te vangen kom je er niet. Dan is het over en sluiten voor de developers en kan er weer gesolliciteerd worden bij de plaatselijke supermarkt om dozen uit te pakken. Nee, daarom kiezen de heren developers liever eieren voor hun geld. Het is beter voor de continuïteit van het bedrijf om op safe te spelen. Waarom een risico nemen en een originele game afleveren, als je een game nog verder kan uitmelken tot de laatste druppel? Van dit soort "slappe lul" praktijken krijg ik spontane braakneigingen.
Even een (vreemde) vergelijking. Het is net als bij het Nederlands Elftal. Dick, neem eens wat risico en verjong dat team eens. Laat de bejaarden die met hun rolator het veld op komen maar thuis. Zorg er weer eens voor dat de mensen op de tribune het geld voor een kaartje weer waard vinden!
Goed, ik dwaal af. Ineens heb ik een nostalgie naar vroeger. Vroegah, toen je nog niet dood werd gegooid met Frans Bauer. Toen alles nog puur en zuiver was. Toen mijn simpele maar gelukkige leventje uit school, slapen, voetbal en gamen bestond. Na hard sparen ging je met je spaarvarken onder de arm naar de lokale gameboer. In die tijd waren games (met name voor de console) nog betaalbaar, dat waren nog eens tijden...
Nu sta ik verdomme met een manisch depressieve blik naar de schappen te staren. Slap aftreksel hier, rip-off daar en om de keuken-, huis- en tuincrap maar niet te vergeten. En wat betaal ik daar anno 2004 voor? Fucking 60 pleuro (meer dan 130 gulden)!!! Alsof het geld op mijn rug groeit. Ik ben ook maar een arme student die zijn maandelijkse kosten heeft aan uitgaan, kleding, films kijken en een vriendin (een rib uit je lijf).
Nee, op dat soort momenten vind ik het gemak van een cd-tje branden en het geld wat ik daaraan overhoud een goede deal met mezelf. En ik denk dat ik niet de enige ben die er zo over nadenkt.
Voor de scherpe mensen onder ons, dit is natuurlijk wel ironisch. Ik beschuldig developers ervan laffe honden te zijn, terwijl ik er zelf ook één ben. Ik durf niet eens het risico te nemen om geld te investeren in een game met de gedachte een miskoop te kunnen doen. Zie het maar als een actie op een reactie. Veel games met de kwaliteit van een cd van Jim (zwaar kut dus) met belachelijke hoge prijzen zijn de oorzaak voor mij om dan maar een cd-tje te branden i.p.v. legaal te kopen. Nu beschuldig ik wel de developers de oorzaak van deze ellende te zijn, maar het zijn voornamelijk die geldwolven van een EA, Vivendi en andere publishers die schuldig zijn aan alle verwijten die ik heb betoogd.
Geloof me, als de prijzen van games omlaag gaan en kwaliteit, creativiteit en originaliteit weer de hoogste prioriteiten zijn bij het ontwikkelen van een game, ben ik weer bereid games te kopen.

AnthraX | Internet

*Kop op, nog een paar maanden dan is het weer lente. Misschien dat de bon van 100 euro je uit deze depressie kan halen... En niet kopiëren dat ding hè?*

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten.
Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft.
anonieme brieven worden niet geplaatst.
De schrijver van de beste, leukste, mafste en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een tegoedbon t.w.v. € 100,- van Free Record Shop thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED yo!post
POSTBUS 1914 - 2003 BA Haarlem
OF MAIL NAAR: yopost@POWERUNLIMITED.NL

free record shop
www.FreeRecordShop.nl




# SPL PAND

Mission Accomplished

Niet Snake, maar Sam Fisher is dé koning van de stealth. Op alle fronten is Pandora Tomorrow verbeterd ten opzichte van z'n toch al niet misselijke voorganger.

JAN

# INTER CELL ORA TOMORROW

*Omdat we jullie graag als eerste een review wilden geven van de nieuwe Splinter Cell, reisden we naar het besneeuwde Annecy om daar een aantal dagen door het nieuwe avontuur van Ubi Soft's spionagetopper te sluipen...*

Splinter Cell is een van de meest succesvolle nieuwe franchises van het afgelopen anderhalf jaar. Dat Ubi Soft met deze game een enorme groep gamers wist aan te spreken, was niet zo vreemd want niet alleen was de game van hoge kwaliteit, het spel kwam ook uit op alle platformen en wist voor iedere versie iets extra's te bieden. Downloadable missies voor de Xbox, een exclusieve missie en gadget voor de PS2 en voor de GameCube was er de koppeling met de GBA. Alleen de PC kwam er wat 'magertjes' af.
Ook Splinter Cell: Pandora Tomorrow komt (nagenoeg gelijktijdig) uit voor alle platformen. Maart 2004 ligt ie in de winkels maar we waren zo ongeduldig dat we Ubi Soft belden, mailden en hun medewerkers zelfs opwachtten na hun werk; want als de berg niet naar Mohammed komt, dan komt Mohammed wel naar de berg.

## ONLINE - OFFLINE

Onze vasthoudendheid werd beloond met een vliegticket naar Annecy waar een kleine studio van Ubi Soft bezig is met het online gedeelte van Pandora Tomorrow. Het singleplayer gedeelte van de spionagethriller wordt gemaakt in Shanghai, waar Boris en ik al eens mochten vertoeven voor de PS2 en de GameCube-versie van deel 1.
Uiteraard werken beide studio's nauw samen en ook in Annecy komt wekelijks een nieuwe singleplayerversie binnen om getest en gespeeld te worden. Ik vroeg producer Arnaud Carrette hoe de verhouding tussen singleplayer en multiplayer is.
Carette: "We hadden Pandora Tomorrow makkelijk kunnen uitbrengen zonder online component. De singleplayer is minstens zo groot als het eerste spel maar we wilden juist die online stealth uitdaging aangaan, en dat heeft geresulteerd in een unieke, nieuwe vorm van gameplay.
Gamers die echter puur voor singleplayer gaan, hoeven zich geen zorgen te maken. Deze Splinter Cell biedt alles wat zijn voorganger had én meer."

## SADONO

Opperboef in Pandora Tomorrow is Suhadi Sadono, hoofd van de Indonesische guerrillabeweging Darah Dan Doa (wat Bloed en Gebed betekent). Deze kleine, charismatische man is geen slechterik pur sang maar zijn middelen om zijn doel te verwezenlijken – dat van een soeverein Indonesië – gaan heel ver. Te ver.
Zo moet Sam zich in een van de eerste missies in Indonesië in het nachtelijke uur van A naar B begeven. Daarbij sluipt hij langs een ambassade waar Sadono en zijn mannen een aantal gijzelaars vasthouden. Het pijnlijke is dat Sam niets mag doen maar moet wachten op een Rainbow Six team dat later zal ingrijpen. Zelfs als hij vanuit de schaduw ziet hoe Sadono een gijzelaar door het hoofd knalt, moet Sam zich koest houden. Stick to the mission, is de enige opdracht en dat is op dat moment behoorlijk wrang.
Overigens vertoef je niet het hele spel in de sompige jungles van Indonesië. De militie van Darah Dan Doa bestaat uit duizenden volgelingen en Sadono heeft banden over de hele wereld. Dat zorgt ervoor dat je ook plaatsen als Jeruzalem, een wolkenkrabber, een nachttrein van Parijs naar Nice en een vliegveld zal aandoen.

## NIEUWE MOVES & GADGETS

Van een sequel mag je nieuwe moves en gadgets verwachten en die zijn er dan ook. Ik vertelde twee PU's geleden alles over de halve

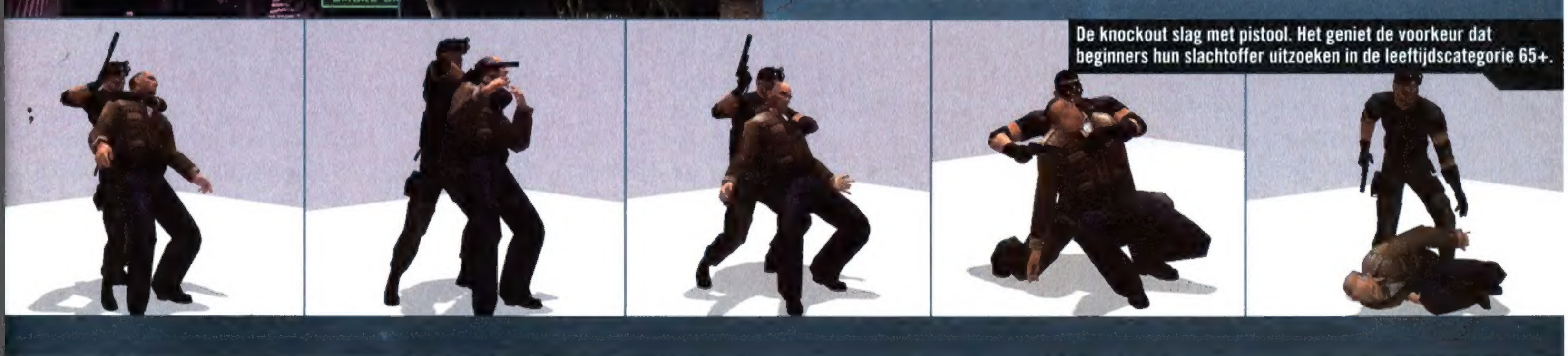
## VOORLOPIG CIJFER ?

Aangezien we slechts een paar dagen in Frankrijk waren om de game op locatie te kunnen testen, lag onze focus op het singleplayer gedeelte. Met de online mode gaan we de komende weken hard aan de slag en de uiteindelijke conclusies kun je lezen in de volgende PU.
Mochten we naar aanleiding van onze bevindingen in de komende weken nog enthousiaster raken of juist wat getemperd worden in onze euforie, dan zullen we het eindcijfer dat we nu gegeven hebben nog aanpassen.
Toch kun je er al voorzichtig vanuit gaan dat we positief over de game blijven want ook de online gameplay lijkt dezelfde puike kwaliteit te bezitten die we de singleplayer toedichten.



Ooit heeft iemand aan die developers verteld dat die schaduwen wel mooi waren, sindsdien maken ze nog schaduwen van Sam z'n drol in het indoor schijtlevel.


"Ik moet die gozer vinden, voor ie m'n vrouw opnieuw zwanger maakt!"


De knockout slag met pistool. Het geniet de voorkeur dat beginners hun slachtoffer uitzoeken in de leeftijdscategorie 65+.

## SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

**XBOX** / PC / PS 2 / GAMECUBE



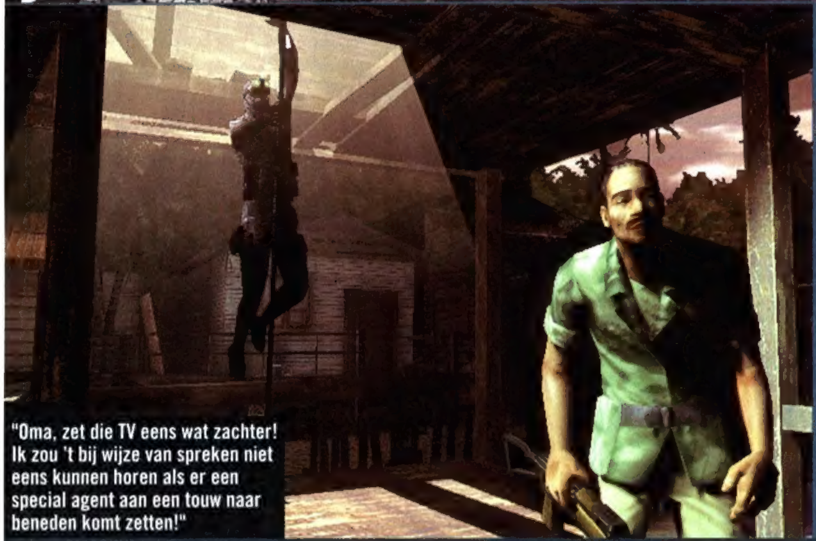
De ploeg uit Spanbroek had op hun favoriete onderdeel bij Spel Zonder Grenzen natuurlijk de Joker ingezet.



Rare symbooltjes toch, of betekent 't dat ik nodig moet tanken?



Vriend Fisher loopt wijdbeens sinds die vervelende operatie aan z'n sambijbal.



"Oma, zet die TV eens wat zachter! Ik zou 't bij wijze van spreken niet eens kunnen horen als er een special agent aan een touw naar beneden komt zetten!"

# VEELBELOVENDE ONLINE GAMEPLAY ZONDER



"Wat doet u? Even pauzeren, meteen verder gaan, of speelt u de cashvraag?" (Heartbeat, je weet toch?)



Een makkie voor Sam; die gast zit zo geboeid TV te kijken dat ie niks doorheeft.

splitjump, waarmee Sam zijn lichaamsgewicht van links naar rechts kan verplaatsen om zo langs een smalle corridor naar boven te klimmen. Ook de SWAT move werkt perfect waardoor je sneller langs een deuropening kan sneaken.
Nieuw is ook de mogelijkheid om aan een pijp of balk te hangen, je beide benen om de balk heen te knellen en op je kop hangend de vijand of lichtbron kapot te schieten. Eveneens nieuw is een coole, rode laserpointer van je pistool waarmee je in het pikkedonker beter de vijand in het vizier kan krijgen. Het voordeel is dat je beter richt, het nadeel is dat de vijand het rode stipje kan waarnemen en alarm kan slaan. Bestaande moves zijn verfijnder in beeld gebracht waarbij zogenaamde 'contextual' animaties ervoor zorgen dat Sam zich nog soepeler door een luik laat zakken of bijvoorbeeld onder een trein door klautert. Het ziet er allemaal superslick uit.
Een andere kleine vernieuwing is de mogelijkheid om je sticky camera door een luik in de grond te steken zodat je dus ook van boven een ondergelegen kamer kan bespieden (in de vorige game kon je de minicamera op buigzame draad alleen onder deuren steken).
Voorts kan Sam deze keer ook zélf fluiten om de aandacht van guards te trekken. In deel 1 kon je een fluitje uit een camera laten komen maar met een druk op de zwarte actieknop van de Xbox controller fluit Sam nu dus zelf. Dit werkte erg goed in de jungle. Ik zag met behulp van mijn thermal goggles een aantal boobytraps liggen, verscholen in het hoge gras. Ik hurkte en floot naar de waakhond die de boel aan het afsnuffelen was. De hond rende nieuwsgierig naar mijn locatie en ... BOEM! Dogmeat...

### A.I.

De A.I. is voor dit deel helemaal aangepast, waarbij de soldaten in sommige gevallen drie vormen van alertheid tentoonspreiden. Hebben ze de eerste keer iets door, dan raken ze nieuwsgierig en zijn ze meer op hun hoede. Worden ze weer gealarmeerd dan pakken ze ter bescherming body armor en zijn ze dus minder makkelijk neer te schieten. Maak je daarna weer te veel geluid dan kunnen ze zelfs een helm opzetten waarbij de soldaten nóg lastiger uit te schakelen zijn.
Je fouten hebben dus consequenties voor het verloop van het spel. De rest van de missie wordt niet onspeelbaar maar je maakt het jezelf een stuk moeilijker als je niet opereert volgens de spelregels van de stealth.

### DE ZON KOMT OP!

Schaduw en licht spelen opnieuw een enorm belangrijke rol in Pandora Tomorrow maar de kunstenaars van Ubi Soft hebben deze keer echt alle stoppen uit de kast getrokken. De lichtbronnen zorgen voor nog mooiere schaduweffecten waarbij de scène op de nachttrein van Nice naar Parijs een waar kunststukje is geworden. Sam die buitenom klautert en daarbij moet letten niet verraden te worden door het licht van

## MICHAEL IRONSIDE

Een stoere held ontwerpen is al hondsmoeilijk want je vervalt als ontwikkelaar al heel snel in clichés of je slaat de plank faliekant mis in je drang naar vernieuwing.
Na twee puike delen mogen we toch wel stellen dat Sam een geslaagde action-hero is die de Splinter Cell franchise met verve draagt. Dat is deels te danken aan de diepgrommende stem van acteur Michael Ironside die ook deze keer Sam een perfecte stem én daarmee karakter meegeeft.



UBI SOFT • TEL: 030-6629110 • WWW.UBISOFT.COM

voorbij flitsende lantaarnpalen, is zowel qua techniek als gameplay een hoogstaand stukje vakmanschap.
Een andere, bijkans nog briljantere missie, speelt zich af in een dorpje in Indonesië. De missie begint tijdens het ochtendgloren in een redelijk open gebied. Hoe langer je over de missie doet, hoe minder schaduw er overblijft voor Sam om zich in te verschuilen; de zon komt namelijk in real-time op!
Hoe bedenk je zoiets, dat is toch meesterlijk? Uiteraard zijn er altijd nog dozen en voorwerpen waarachter je je kunt verbergen maar werk je snel en doeltreffend dan kun je dus langer van de schaduwen profiteren.

**JERUZALEM**
De missie met de zonsopkomst uitzicht over de stad waarbij je alle huizen met hun lichtjes ziet, het sluipen over het dak van een kerk waarbij het licht door het blauwe glas-in-lood straalt én de enorme stadsmuur en de daarbij gelegen begraafplaats zijn beelden waar je echt even stil van wordt.
Maar ook de missie zelf is top. Er is net een bom ontploft dus er geldt een avondklok. De straten zijn bevolkt met surveillerende agenten en Sam mag uiteraard niet gezien worden en de agenten niet doden. Onopvallend je weg vervolgen is een must.
Deze missie kan je over de straat afwerken, via steegjes, dozen en obstakels, maar je kan je ook 'door de lucht' voortbewegen, via relingen, balkonnetjes, draden en afdakjes. Missies kennen sowieso vaak meerdere routes en dan is 't ook nog

> "DE UITZONDERLIJK HOGE KWALITEIT VAN MOVES, GADGETS, VERHAAL, SPELSTRUCTUUR, MISSIES EN GRAPHICS MAKEN DIT EEN SPEKTAKEL VAN EEN SPEL."

eens aan jou om te bepalen hoe je je vijanden omzeilt, dan wel uitschakelt. Heerlijk.

**ONLINE EERSTE INDRUK**
Tijdens deze review heb ik de nadruk gelegd op de singleplayer van Pandora Tomorrow. Op het online gedeelte van de game kom ik volgende maand uitgebreid terug. Waarom? Simpel, omdat we die dan uitvoerig genoeg hebben gespeeld om een afgerond oordeel te kunnen vormen. Toch wil ik jullie een eerste indruk niet onthouden. Het leuke van Splinter Cell online is dat het een totaal unieke ervaring oplevert waarbij je met vier man speelt. Twee zijn spy, de andere twee zijn mercenaries die de spionnen moeten uitschakelen.
Spies of mercenaries speelt enorm verschillend waarbij de spion de wereld beziet vanuit third-person en de huurling alles bekijkt vanuit first-person. De spionnen moeten bijvoorbeeld drie terminals hacken, de huurlingen moeten dit ten koste van alles voorkomen.
Beide kampen hebben unieke wapens en gadgets die hen helpen bij hun job. Zo beschikt de huurling bijvoorbeeld over een motion tracking device op zijn geweer en kan hij wallmines plaatsen. De spion kan overal op én in klimmen (en op plaatsen komen waar de huurling nooit bij kan) en hij kan met een Chaff Grenade elektronica uitschakelen zodat veiligheidscamera's en lasers maar ook de HUD van een mercenary tijdelijk niet meer functioneren.
Beide kampen spelen enorm verschillend maar zijn beide superfun. De maps zijn met zorg gemaakt zodat de spionnen van verschillende kanten een gebouw of complex kunnen binnendringen. Deze mode heet Neutralization en was werkelijk superverslavend.
Zowel bij spy als bij mercenary had ik voortdurend dat gevoel van 'nog één potje, nog één potje'. En dan zijn er nog drie andere modes die variëren op de hierboven beschreven mode.
Alle online modes passeren dus volgende maand uitgebreid de revue maar de hands-on smaakte naar meer, veel meer!

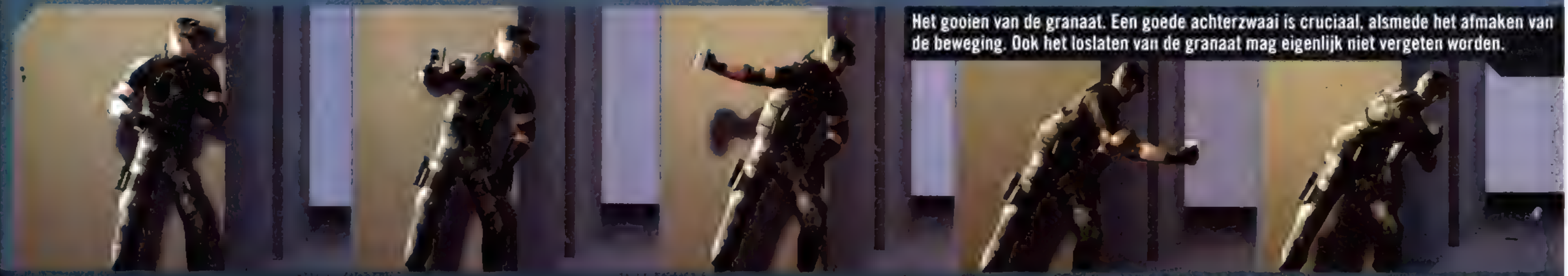
# SINGLEPLAYER TE VERWAARLOZEN

geeft al aan dat de zaken deze keer anders liggen. De missies zijn sowieso veel minder claustrofobisch dan in deel 1. Minder gangetje-kamer-hoekje-gangetje structuur dus. Naast binnenlocaties heb je dus ook missies die zich outdoor afspelen in de jungle waarbij je je ophoudt in het hoge gras. Ren je daar doorheen dan zal de vegetatie feller heen en weer bewegen dan wanneer je je langzaam beweegt.
Andere missies combineren binnen en buiten. Een van mijn favoriete missies is die in het nachtelijke Jeruzalem. Deze heeft om te beginnen een aantal prachtige locaties; het

**ONGERUST**
Van tevoren was ik enigszins ongerust. Het gevaar dat men snel een paar missies eruit zou poepen en zich voornamelijk op de online gameplay zou richten, lag op de loer. Mijn bezoek aan Annecy heeft die ongerustheid compleet weggenomen.
De kritiek na deel 1 is door Ubi Soft ter harte genomen en men is opnieuw aan de slag gegaan met dit spionagespel van schaduw en licht. Nieuwe moves, nieuwe gadgets, een spannend verhaal, een meer open spelstructuur, afwisselende en tot de verbeelding sprekende missies en watertandend mooie graphics maken dit een spektakel van een spel. ◄

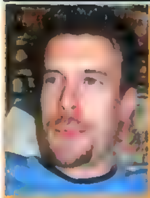

Sam had nog maar één oplossing: het inzetten van de BRL. De Bilspleet RocketLauncher moest z'n reputatie maar eens waarmaken.


Sam heeft tijdens z'n opleiding z'n reukorgaan getraind, en er ook nog een hobby aan overgehouden: het ruiken aan nog warme zadels van damesfietsen.


Het gooien van de granaat. Een goede achterzwaai is cruciaal, alsmede het afmaken van de beweging. Ook het loslaten van de granaat mag eigenlijk niet vergeten worden.

GENRE: SPYSHOOTER • AANTAL SPELERS: 1- 4 • VERWACHT: MAART 2004

## EFFE BIJPRATEN OVER... DE PS2



Laat ik eens een blik in de toekomst werpen. Nee ik ga het niet hebben over de PS3 maar over de concurrent voor de GBA, de PSP. Althans concurrent, van wat ik zo gehoord heb, kan de GBA wel inpakken. Die PSP wordt een niet te versmaden spelcomputer op zakformaat.
Na de onthulling op de E3 van vorig jaar ('de walkman van de 21e eeuw'), wist iedereen al te melden dat de PSP een soort handheld zou zijn voor muziek, films en natuurlijk spellen. Maar de PSP blijkt meer te zijn dan alleen dat. Denk aan een apparaat dat ook nog dienst doet als een digitale zakagenda maar tegelijkertijd een mobieltje is; de N-Gage maar dan een stuk beter natuurlijk, Sony levert immers geen half werk en Sony-Ericson is een merk dat in de mobiele-telefonie al een tijdje aan de weg timmert.

"HET ZOU ME NIETS VERBAZEN ALS DE PSP DE GRAFISCHE KWALITEIT VAN DE PS2 ZAL OVERTREFFEN."

Maar laat ik eens gek doen en jullie vertellen dat we straks, met behulp van de PSX (of PS3) DVD films kunnen uploaden naar de PSP. Het apparaatje kan namelijk twee uur aan DVD-kwaliteit afspelen. Het kan natuurlijk ook gebeuren dat je Gamekings hebt gemist, maar dat je het gelukkig wel hebt opgenomen op je PSX. No problem, je laadt 't even in je PSP en onderweg naar waar dan ook kun je het gewoon bekijken.
Ja da's allemaal leuk en aardig Jeroen maar wat hebben we daar aan als uiteindelijk de spellen ruk blijken te zijn. Nou, lieve lezertjes, ik vermoed dat die spelletjes allerminst ruk zullen zijn? In het PDF-documentje dat als presentatie diende, stond namelijk een marsmannetje afgebeeld. Eén versie was opgebouwd uit polygoontjes en de ander was 'tessellated'. Nu zegt die laatste term mij ook niets maar het resultaat was verbluffend.
En als je dan kijkt naar de minimum specs van developer PC's, dan mag je nu al concluderen dat de spellen van de PSP er goed uit gaan zien. Wat zeg ik, het zou me niets verbazen als ze de grafische kwaliteit van PS2-spellen gaan overtreffen...
En als de geruchten waar zijn dat het apparaatje voor een schappelijke prijs in de winkels komt te liggen, kunnen ze mijn bestelling vast noteren.

## PS3 EN NGC2?

Het begint een internationale sport te worden; wie heeft de eerste beelden van de nieuwe next-nextgen consoles? Her en der duiken screens op, vergezeld van triomfantelijke kreten als 'de nieuwe PS3' en 'wij hebben de NGC2'. Net zo betrouwbaar natuurlijk als de gemiddelde roddel in de Privé, maar wel allemaal fraaie stukjes huisvlijt.
Die hybride van een Cube en een GBA vinden we eigenlijk best wel cool en de 'nieuwe' PS3 is volgens ons redelijk gelikt ontworpen. Wat jullie?






# DE PSX ONDER VUUR...

De PSX, de fors opgeleukte versie van de PS2, ligt in Japan in de winkels. Een heuglijk feit voor gamers, niet voor de Japanse pers. Die vonden dat er te veel zaken uit de oorspronkelijke specs waren teruggenomen, volgens hen een aanfluiting voor Sony.
In onze ogen een storm in een glas water, want wat was er weggehaald: MP3 playback, een aantal image file formats werden niet meer ondersteund en de PSX kon geen CD-R en sommige rewriteable DVD formats lezen.
Big deal. Ook zonder deze functies is de PSX nog steeds superieur aan de meeste DVD-spelers op de markt. En veel van de 'weggevallen' zaken zullen de komende maanden in de vorm van software-updates binnengehaald kunnen worden.
Vraag is natuurlijk of wij ook al warm lopen voor de PSX. Nou, op de redactie willen we 'm best hebben maar niet half zo graag als de PSP.
De PSX is erg duur met een prijs van rond de 750 euro en de games zien er precies hetzelfde uit als op de PS2. De harde schijf en netwerkadapter zijn leuk maar die kun je inmiddels ook al als accessoires in de winkel kopen. En een DVD-speler hebben de meeste mensen al.
Wij denken dat de PSX echt iets is voor de elite, voor technofreaks die de crème de la crème in huis willen hebben staan. Gasten die vooral een goede DVD-speler met veel functies willen hebben, waarbij het leuk is dat je er ook nog eens mee kunt gamen.



## COMBI-PAKKET




[illegible]




## GRAND THEFT ADVANCE

**Er is bekend gemaakt dat GTA naar de GBA komt, er is echter nog geen titel genoemd. De kans is groot dat het om een geheel nieuw deel gaat.
Verder bereikte ons het gerucht dat een nieuwe GTA voor de PS2 eind 2004 in de winkels zal liggen. Meldden wij in het maartnummer van 2003 nog dat het misschien zou gaan om GTA San Andreas, nu gaan er geruchten dat het om de subtitel Sin City gaat. Als de game inderdaad Sin City (Las Vegas), gaat heten dan zullen we eens kijken in hoeverre we gelijk hadden met ons gespeculeer in datzelfde maartnummer. Toen gokten wij immers al dat de volgende GTA zich zou afspelen in de jaren zeventig met de nodige aandacht voor dubieuze casino's...**

# PUBLISHERS OP BEZOEK

**Regelmatig komen er bij ons publishers langs om even snel wat games te laten zien en ons vast warm te maken voor wat gaat komen. Normaal gesproken schrijven we pas over dergelijke games als we een goede (p)reviewversie hebben maar kom dachten we, kijkend naar de grauwe luchten buiten, laten we jullie ook eens warm maken.**

### TDK

De Duitse uitgever TDK van onder andere Outlaw Volleyball, Golf en het lekker spelende World Racing kwam op de proppen met twee spellen.

CONAN THE DARK AXE

Is niet gebaseerd op de Conan- film en dus zit het hoofd van Arnie er helaas/gelukkig niet in. Het spel heeft meer met de strips en de originele verhalen te maken. Onze eerste indruk was niet al



te best. De Barbarian bewoog zich wat houterig over het scherm en de gevechten hadden meer met button-bashen te maken dan met iets anders. Jammer, want wij van de redactie nemen graag de rol van barbaar aan, zoals we tijdens perstrips regelmatig bewijzen.

KNIGHTS OF THE TEMPLE

Knights of the Temple is afkomstig van het team dat ook verantwoordelijk was voor het grafisch indrukwekkende En-



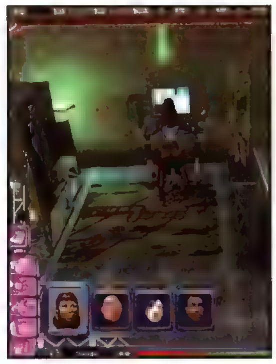
clave. De game speelde heerlijk en de combo's zagen er indrukwekkend uit. Het spel zelf leek ons vrij eentonig maar voor de hack-and-slash-liefhebber is dit er eentje om in de gaten te houden.

### MEDIAMIX

De Belgische uitgever Mediamix toonde de volgende grappige speledingetjes.

POP STAR ACADAMY

Een The Sims-achtig spelletje



waarin je, je raadt het al, een popster dient te worden. Het grappige van deze game is dat je je eigen clips kunt samenstellen. Hierbij bepaal je zelf de choreografie, de lichten en je kleren. Da's dus wat anders dan bij Idols.

DESSERT RATS

Een realtime strategygame waar onze Jan zich op zal



gaan storten. De eerste bewegende beelden zagen er behoorlijk impressive uit.

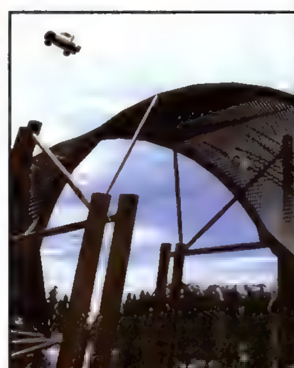
VIRTUAL SKIPPER 3

Het zeilspel der zeilspellen zullen we maar zeggen. Nu nog mooier en nog uitgebreider. Tja, wat kun je daar nou verder nog over zeggen. Als je even wilt chillen dan gaat dat als vanzelf met dit spelletje.



TRACKMANIA

Dit spel leunt op een even leuk als verslavend concept. Het is een soort puzzelspel waarin je zelf trajecten aan moet leggen. Leg bijvoorbeeld de route aan die je het snelst van A naar B brengt. Verrassend aardig.

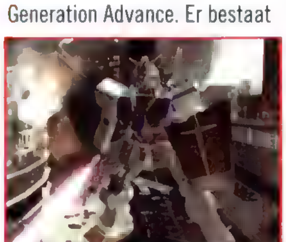


# JAPANEWS



■ Japanners worden op hun wenken bediend als we 't hebben over games met uit de kluiten gewassen vechtrobots. Zo is Front Mission 4 in Japan reeds op 18 december verschenen. Nederlandse liefhebbers van dit genre, kunnen er vermoedelijk naar fluiten.

■ Andere grote robotten vinden we terug op de kleinste console van dit moment in Gundam G Generation Advance. Er bestaat

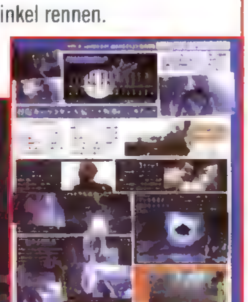


een aardige kans dat deze game wél naar Nederland komt, aangezien de Gundam-serie inmiddels ook hier op de buis is te bewonderen.

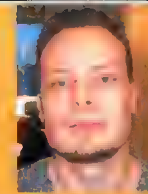
■ Nieuwe screens van FFXII kon onze sushi-boer niet verborgen



houden, net als de plaatjes van de DVD film Final Fantasy VII: Advent Children. We zien de Japanners alweer jubelend naar de winkel rennen.



## EFFE BIJPRATEN OVER... DE XBOX



Er gaat al een tijdje het gerucht dat de Xbox2 op de komende E3 getoond zal worden. En wel op de EA-stand, mogelijk om te vieren dat er eindelijk een deal over Xbox Live is. Een rare roddel of de waarheid? Laat ik de mogelijkheden eens met jullie doornemen.

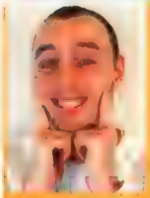
**EA mag als eerste Xbox2-beelden tonen.**
Dat EA nu al bezig is met Xbox2 games kan best, dev-kits zijn ruim een jaar voor dato aanwezig. Enkele developers, zoals THQ, hebben zelfs al bevestigd bezig te zijn met een Xbox2 dev-kit. Maar denk je nu echt dat EA, de publisher die Microsoft lang heeft dwarsgezeten, als eerste Xbox2-games mag laten zien? Dat zou slecht vallen bij 'trouwere' volgelingen. Bovendien werden er nog nooit beelden op een beurs getoond van een nieuwe console, voordat die door de maker zelf (op papier) gepresenteerd was.

"MICROSOFT MOET SCOREN. KUNNEN ZE DAT MET SOFTWARE? IK WEET HET NIET"

**Microsoft toont de Xbox2 niet op de E3.**
In de periode rond de E3 komen de beste games van 2004 op de Xbox uit: Halo 2, Fable, Sudeki en Ninja Gaiden. Waarom die aandacht wegtrekken door met de Xbox2 te komen? En dan nog wel een prototype met specs die de komende jaren zeker zullen veranderen. Het doel van Microsoft in 2004 is Xbox en games verkopen. Daar druist het presenteren van een nieuwe console diametraal tegenin.

**Microsoft toont de Xbox2 wel op de E3.**
Het draait op de E3 allemaal om het trekken van de aandacht van de pers. En hoe doe je dat... nee, niet door babes en free beer (helpt wel) maar door spectaculaire en het liefst verrassende aankondigingen. Microsoft moet scoren. Kunnen ze dat met software? Ik weet het niet. De enige echte grote game die ik me nu voor de geest kan halen is de nieuwe Perfect Dark. En wat doet de concurrentie? Sony heeft opzeker GT4, een nieuwe Grand Theft, en natuurlijk de PSP! En Nintendo? Die komen met die geheime nieuwe console, een nieuwe Mario (128), nieuwe Zelda's, nieuwe Metroids, en mogelijk zelfs al beelden van de NGC2. Nintendo kondigde immers aan dit keer niet de laatste te zijn.
Kortom, het voordeel ligt niet bepaald bij Microsoft. En dat willen ze wel. En hoe kun je die buzz wel trekken? Inderdaad, met de Xbox2.
Ondertussen weet ik niet meer wat ik ervan moet denken. Jij wel?

## EFFE BIJPRATEN OVER... DE PC



Gamers die al wat langer meegaan, kunnen zich ongetwijfeld nog de Grand Prix-serie van Geoff Crammond herinneren. Een nieuwe Grand Prix betekende steevast een nieuwe PC aanschaffen omdat die game zoveel vermogen vereiste, dat alleen het topsegment van computers de game compleet met alle toeters en bellen kon draaien. Later werd de hardware-killer-fakkel overgenomen door id Software. Quake III was watertandend mooi toen ie uitkwam, maar je moest wel op z'n minst een van de nieuwste generatie 3D-kaarten in je machine douwen, wilde je de online deathmatches kunnen trekken.
Inmiddels zijn we in een tijd beland dat vrijwel iedere PC-game zware systeemeisen kent. Hidden & Dangerous 2, Call Of Duty, Max Payne 2, Star Wars: KOTOR, Halo... allemaal vreten ze power. Maar wat wordt nu écht de Grand Prix of de Quake III van 2004? Gaat Half-Life 2 met die 'eer' strijken ? Wordt het toch weer gewoon Doom 3? Of komt de hoogste eis voor rekenkracht straks uit de hoek van S.T.A.L.K.E.R of Rome Total War? Strategiegames gaan vandaag de dag voor tonnen detail, 3D-engines en honderden zo niet duizenden high-poly eenheden die soepeltjes over het scherm lopen te knokken. En dus maar weer een nieuwe processor + moederbord aangeschaft. En weer honderden euro's lichter.

**HET MOET TOCH MOGELIJK ZIJN OM EEN CONFIGURATIE SAMEN TE STELLEN WAAR JE MINSTENS TWEE JAAR MEE VOORUIT KAN?"**

Nee, PC-gamen is er de afgelopen jaren absoluut niet goedkoper op geworden. Daarbij heb ik steeds meer het gevoel dat PC's (en dan vooral de componenten die erin zitten) een soort wegwerpartikelen worden. Is Steven nog helemaal het mannetje met zijn Japanse SNES (old skool, je weet toch), ik hoef echt niet aan te komen met een 3Dfx kaart of een Pentium 90. Dat is gewoon totaal achterhaalde rotzooi.
Het moet toch mogelijk zijn om een configuratie samen te stellen waar je minstens twee jaar mee vooruit kan? Zelf heb ik de afgelopen drie jaar twee keer een complete nieuwe machine in elkaar geknutseld en één keer een flinke upgrade doorgevoerd. Er zullen altijd gamers blijven die maar al te graag dokken voor de technische top die PC games bieden, maar tegelijkertijd begrijp ik steeds beter waarom gamers de overstap naar consoles maken.

# WWW.POWERWEB.NL FORUM QUOTES

**Wat is belangrijker bij games, de lengte van de gameplay of de kwaliteit van de inhoud. Oftewel: gaat kwaliteit boven kwantiteit?**

**Defanatic:** De prijs alleen al zegt genoeg. Ik bedoel, 60 euro, daar zou je op z'n minst 15 uur voor moeten spelen.
**Sylvesterroest:** Mijn persoonlijke mening is dan ook als een game snel is uitgespeeld, hij alleen goed is als deze weer een hoge replay waarde heeft.
**Warhead:** 50/60 euro is een hoop geld, daar wil ik wel een tijd voor geëntertaind worden.
**Moondog:** Kwaliteit gaat zeker over kwantiteit. Maar de levensduur van een spel moet natuurlijk ook weer niet te kort zijn. Onimusha is een fantastisch spel, maar iets dat je in vier uur kunt uitspelen verdient in mijn ogen geen 80+ score.
**Michelle:** Ik vind het niet erg als een game wat aan de korte kant is, als het maar een echte ervaring op zich is. Hele korte games als Max Payne en MGS2 vind ik gewoon top; kort maar vermakelijk. Liever dat dan van die ellenlange games (op Final Fantasy na) die saai en eentonig zijn en zo uren voortschrijden.
**Velos:** Mensen vergeten vaak dat kortere games leuker zijn om te herspelen dan andere games.
**Dark Master:** Ik heb niks tegen korte spellen als ze maar intens zijn zoals Max Payne.
**Alinktothecube:** Ik haat, ik herhaal, ik haat korte games. Je bent net heerlijk bezig maar omdat je hier en daar al hebt gelezen dat de game kort is, zit je de hele tijd (althans ik) af te wachten tot de game is afgelopen en je weer teleurgesteld kan zijn.
**Itsamemario:** Ligt echt aan hoe leuk de game is. Mario Sunshine en Luigi's Mansion waren (te?) kort, maar wat heb ik daarvan genoten…
**Bertthabest:** Ik wil gewoon waar voor mijn geld, dus het moet niet te kort zijn. Maar natuurlijk speelt kwaliteit een grotere rol. Ze moeten gewoon korte games wat goedkoper maken. Maar ja, wanneer dat eens gaat gebeuren...
**Halflife:** Je kan wel zeggen 'ik wil graag 5 intense uurtjes', maar om daar nou 50 euro of meer voor te dokken, nee. Verder moeten developers er rekening mee houden dat er ook ervaren gamers zijn die spellen binnen no time hebben uitgespeeld. Neem bijvoorbeeld Max Payne. Cool spel, alleen supersnel uitgespeeld. Halo, cool spel en niet supersnel uitgespeeld.
**Enix:** Final Fantasy 7. Dat spel duurt ongeveer rond de 80 uur als je alles gedaan hebt. Inclusief trainen en sidequests. En dat spel heb ik meer dan 5 keer gespeeld.
Voor het laatst meer dan een jaar geleden, dus ik heb er weer zin in.

# COMMENTAAR: PLAY NICE!

De negatieve berichtgeving omtrent videogames richt zich meestal op het geweld maar er lijkt nu een nieuw probleemgebied te ontstaan. Met de vele online spelwerelden die in het leven worden geroepen, krijgen gamers meer en meer de kans om een virtuele identiteit aan te nemen.
Nu is er geen probleem als al die mensen zich houden aan de 'regels' van het spel maar als er zogenaamde 'emergent gameplay' bij komt kijken, wordt het een heel ander verhaal.
Een paar nummers terug heb je kunnen lezen over dit fenomeen, wat er simpelweg op neerkomt dat gameplay-elementen worden gebruikt op een manier die de ontwikkelaars niet voor ogen hebben gehad. Dit vaak om effecten te bewerkstelligen die zij eveneens nooit in gedachten hebben gehad. Zo heerst er nu een ware misdaadgolf in de online wereld van de Sims. Jawel, je leest het goed. Ikzelf dacht ook dat het een EO-gebeuren was daar, maar verhalen van prostitutie en afpersing hebben onze wereld bereikt.

### VIRTUELE HOEREN

Één van de eerste vereisten voor criminaliteit is natuurlijk een wapen, en wapens zijn niet te vinden in The Sims Online… toch? Je hebt echter wel de mogelijkheid om iemand als Friend of als Bad te markeren, dit door middel van groene en rode links. Als een hele grote groep jou bestookt met rode links wordt je leven niet afgenomen maar wel de mogelijkheid om gebruik te maken van veel van de aanwezige spelelementen. Een perfect middel dus om mensen af te persen en hun virtuele portemonnee wat lichter te maken.
Het is zelfs zo erg, dat het nummer één welkomsthuis – dat eigenlijk bedoeld is om nieuwkomers wegwijs te maken in deze wereld – wordt gerund door criminelen die de naïevelingen op alle mogelijke manieren te grazen nemen. Er zijn zelfs mensen zo creatief geweest om de sex-optie aan te bieden voor Simolians (Sims cash) en voilà, de eerste virtuele hoeren zijn geboren!



### LEVENSLANG

Dit alles heeft geleid tot het oprichten van de Sims Shadow Government, een organisatie van Sims-puristen die dankzij hun enorme omvang de nodige druk kan uitoefenen op de slechteriken. Maar wie reguleert deze groep dan weer? Is The Sims Online nu onderhevig aan een militair regime? In de werkelijkheid gaat het er helaas niet veel eerlijker aan toe. De professor aan de Universiteit van Michigan die deze wanpraktijken aan het licht bracht, Peter Ludlow, is door EA levenslang gebanned van The Sims Online. Is er dan nergens gerechtigheid?

STEVEN





# POLL UITSLAGEN

## VRAAG: BEN JIJ EEN LONER OF EEN SOCIO?

Neem jij het vaak online tegen andere gasten op, speel je liever met/tegen je vrienden thuis op de bank of zoek je je uitdaging in je eentje?

| Antwoord | Stemmen | Percentage |
|---|---|---|
| Multiplayer (online) | 2046 stemmen | (39,7%) |
| Singleplayer | 1573 stemmen | (30,5%) |
| Multiplayer (on-couch) | 1536 stemmen | (29,8%) |

Dus: Eenderde loners en tweederde socio's. Tenminste, als je het afslachten van de persoon aan de andere kant van de lijn tot sociaal gedrag mag rekenen. Feit blijft dat de grootste groep de uitdaging dus tegen andere personen zoekt, en niet tegen de A.I. Een uitslag waar de mannen achter Xbox Live en PS2 Network Gaming wel wat mee kunnen...

## ER KOMEN TE VEEL TOPGAMES UIT IN DECEMBER!

Terwijl er maanden bij zijn dat er niet één toffe game uitkomt. Zou verdeling (ook gezien besteding) niet veel beter zijn voor zowel gamers als uitgevers?

| Antwoord | Stemmen | Percentage |
|---|---|---|
| Yep | 1617 stemmen | (61,3%) |
| Who cares | 821 stemmen | (29,5%) |
| Nope | 289 stemmen | (9,2%) |

Dus: Heren ontwikkelaars, jullie weten wat jullie te doen staat. We willen dit jaar minstens één topgame per genre per console per maand! Of jullie de kwartaalcijfers nu al gehaald hebben of niet. En als dat niet lukt, maken jullie de games maar wat langer, zodat we straks niet opeens weer in een gamevacuüm belanden.

Check www.powerweb.nl voor de nieuwste poll, het forum, de grootste gamesdatabase van Nederland, demo's, cheatcodes, trailers, wallpapers, info over de huidige en nieuwe PU, abonneepremies, het laatste nieuws en meer dope shit!

## KIRBY WIL NIET STOPPEN MET ZUIGEN

De meest erotische spelheld aller tijden gaat binnenkort een geheel nieuw avontuur beleven op de GBA.
Na het opgepoetste Kirby: Nightmare in Dream Land zal de roze zuigbobbel zich van z'n beste kant laten zien in een game waarvan de Japanse titel zich ongeveer laat vertalen als Kirby Ster: Grote doolhof van de spiegel. Geheel passend bij zijn opwindende imago, zal Kirby dit keer de gedaante aan kunnen nemen van de Griekse god Eros, inclusief vleugeltjes en eigenwijs pijl-en-boogje.



## ZELDA HOUDT JE ZOET DEZE ZOMER

Op een volwaardig nieuw Zelda-avontuur moeten Cube bezitters nog even wachten, maar waarschijnlijk ligt deze zomer al een aardig zoethoudertje in de Europese winkels. De minigame-achtige Zelda-titels Four Swords en Tetra's Trackers zijn samengevoegd op een enkele speldisc, en volgens de laatste berichten worden hier nog wat andere Zelda-dingetjes aan toegevoegd om de Cube-titel een aanschaf waard te maken.
Four Swords en Tetra's Trackers hebben we al een paar keer mogen spelen. De titel van de eerste is onlangs veranderd in Hyrule Adventure maar het is nog steeds een muntjesverzamelavontuur dat vooral bedoeld lijkt als multiplayer game, waarbij aan de Cube gekoppelde GBA's dienst kunnen doen als controllers en extra beeldschermen. Tetra's Trackers wordt sinds kort Navi's Trackers genoemd, dit betreft een soort race-en-verzamelspelletje in het Zelda-universum.
Het toegevoegde derde spel heet Shadow Battle en belooft een hersenloze beat'em-up te worden.









## EFFE BIJPRATEN OVER... DE GAMECUBE



Waar blijven Nintendo's nieuwe grote titels? Tuurlijk, er staan genoeg interessante Cube-titels op de releaselijst maar die worden gemaakt door bedrijven als Capcom, Namco, Sega en Konami; er zit welgeteld niets van Nintendo zelf tussen.
Nintendo zelf ja, je weet wel, die legendarische spellenmakers daar in het verre oosten, waarvan de exclusieve software alom geroemd wordt en voor vele gamers een reden is geweest om een Cube in huis te halen. Waar blijft onze fix, Miyamoto? Ja maar, ja maar Jurjen, hoor ik de fanboys tegenpruttelen, de opvolgers van Mario Sunshine, Zelda Wind Waker en Metroid Prime zijn toch al aangekondigd, wat wil je dan nog meer?
Nou ja en tja, reageer ik dan schouderophalend, het is maar wat je onder aankondigen verstaat. Vluchtig naar iets schimmigs in de toekomst verwijzen kan zelfs Jomanda. Ik zou graag ook wel eventjes een preview-versie willen spelen, of een

**"WAT DE FUCK VOEREN MIYAMOTO EN ZIJN KNECHTEN UIT DAAR IN KYOTO?"**

filmpje willen zien. Niet mogelijk? Een paar plaatjes dan misschien? Of een enkel screenshot? Een titel? Niets van dat.
Ja, ik zag een wazig demootje van Metroid Prime 2 maar die game wordt niet eens door Nintendo zelf gemaakt. Het gaat mij hier om de ontwikkelteams waar Nintendo mee groot is geworden, EAD en zo, het kloppend hart van de Marioaanse en Zeldiaanse spelfilosofie. Wat de fuck voeren Miyamoto en zijn knechten uit daar in Kyoto? Hupsakee, geef door de sake, want Yamauchi kijkt toch niet meer mee?
Recente uitspraken van de nieuwe directeur van Nintendo ondersteunen in ieder geval het vermoeden dat men binnen Nintendo de geestverruimende middelen heeft ontdekt, hoe anders vallen uitspraken te verklaren als "niemand zit te wachten op online-games" en "mooiere en diepere games zijn niet de toekomst maar simpele spelletjes wel", als ik zo vrij mag zijn Iwata te parafraseren.
De aanstaande E3 wordt erg belangrijk voor Nintendo. Al een paar jaar luisteren we naar praatjes over innovatieve software en hoe al die sequels de markt vervuilen, blablabla. Tot op heden is het bij praatjes gebleven, een daadje als Pikmin neem ik niet serieus, helemaal niet omdat er nu alweer zo'n fucking vervolg aan zit te komen. Kom op Nintendo; laat de wereld weer eens zien waar het om gaat. Ik weet dat jullie het kunnen.

## POWERSPY

- Manhunt gaat ook naar de Xbox. Behalve dan in Nieuw Zeeland want daar is de game verboden. De game zou volgens de Nieuw-Zeelanders een "effect hebben op mensen van iedere leeftijd". Nu, met die baby's valt het volgens ons wel mee en ook een potje Manhunt in het seniorencentrum van Spanbroek had weinig uitwerking op de demente bewoners. Wat een geluk zeg.
- We weten niet wat Skate Wesley Sneijder tijdens de EA-party allemaal heeft ingefluisterd, maar Ajax verloor wel opnieuw van NAC in het bekertoernooi.
- Hitman 3 zal in de lente uitkomen. Met mogelijkheden te over om te saven.
- Er komt een expansionpack voor Hidden & Dangerous 2 met daarin een co-op multiplayer mode.
- De nieuwe Syphon Filter heeft een pakkie vertraging aan zijn broek gekregen in de VS. Over de Europese release weten we echter niets. Het zal toch niet zo zijn dat...
- Pof Duddy, Paf Diddy of hoe die glibbergast nu ook heet, heeft een gouden GBA met platinum toetsen.
- Dat sommige mensen geen leven hebben, weten we inmiddels. We hoeven alleen maar in de spiegel te kijken, maar er zijn onlangs ergere gevallen gesignaleerd. Zo is een dude erin geslaagd Super Mario World in 11 minuten en 52 seconden uit te spelen.
- Volgens Jeroen is dat best mogelijk, dankzij de warppipes. Nee, hij heeft meer respect voor de knakker die Mega Man 2 binnen een half uur uitspeelde.
- Ed maakt het niet uit, hij wil beider adressen hebben. Heeft ie eindelijk mensen gevonden die de deadlines ruim kunnen halen.
- Als Mega Man 2, met best wel complexe gameplay, binnen een half uur uitgespeeld kan worden, hoe snel moet zo iemand dan wel niet klaar zijn met Lord of the Rings: The Two Towers, Max Payne 2 en Prince of Persia. Anderhalve minuut?



## SUPER MARIO: VAN WASBEER TOT WASBEELD

Na grootheden als Michael Jackson en Carlo Boszhard, heeft nu ook de Italiaanse spelheld Super Mario zijn eigen wassen beeld gekregen. Als eerste verwassen videogamefiguur ter wereld schittert snorremans sinds december in het Hollywood Wax Museum in LA.



Bij de onthulling van een dergelijk beeld is het gebruikelijk dat ook de tegenhanger uit de levende wereld even zijn of haar niet-wassen neus laat zien, en dus was niemand minder dan de échte Mario van de partij (die andere Mario's op de foto zijn hulp-Mario's, voor de kleintjes onder ons). Wat die figuren uit The Matrix er nu precies mee te maken hebben is ons niet duidelijk, maar afgaande op de foto die we ripten van IGN lijken ze een beetje jaloers op Mario. Niet zo vreemd, zij hebben natuurlijk ook nog nooit mogen schitteren in een videogame die wél het spelen waard is. Congrats Mario!



# TOPPERTJES

In deze lijst vind je de games die de afgelopen drie nummers de hoogste cijfers kregen.

Hoogste score op PS2 en PC: Pro Evolution Soccer 3



| TITEL | CIJFER | NUMMER |
|---|---|---|
| **PLAYSTATION 2** | | |
| Pro Evolution Soccer 3 | 95 | PU11 |
| Prince Of Persia: The Sands Of Time | 94 | PU12 |
| Jak II Renegade | 91 | PU11 |
| Tony Hawk's Underground | 90 | PU12 |
| Tiger Woods PGA Tour 2004 | 90 | PU11 |
| ESPN NFL Basketball | 89 | PU1 |
| Ratchet & Clank 2 | 89 | PU12 |
| ESPN NFL Football | 88 | PU1 |
| Beyond Good & Evil | 88 | PU12 |
| World Rally Championship 3 | 85 | PU12 |
| Worms 3D | 85 | PU12 |
| Ghosthunter | 84 | PU1 |
| Need for Speed: Underground | 84 | PU12 |
| XIII | 83 | PU11 |
| Time Crisis 3 | 82 | PU12 |
| NBL Hitz | 81 | PU1 |
| True Crime: Streets of LA | 80 | PU12 |
| Lord of the Rings: The Return of the King | 80 | PU12 |
| Gregory Horror Show, Soul Collector | 80 | PU12 |
| **XBOX** | | |
| Grand Theft Auto: Double Pack | 95 | PU1 |
| Project Gotham Racing 2 | 91 | PU12 |
| Tony Hawk's Underground | 90 | PU12 |
| Tiger Woods PGA Tour 2004 | 90 | PU11 |
| ESPN NFL Basketball | 89 | PU1 |
| Top Spin | 88 | PU12 |
| ESPN NFL Football | 88 | PU1 |
| Amped 2 | 88 | PU12 |
| SSX 3 | 87 | PU11 |
| Rainbow Six 3 | 85 | PU12 |
| Worms 3D | 85 | PU12 |
| Crimson Skies | 84 | PU1 |
| XIII | 83 | PU11 |
| Jedi Knight: Jedi Academy | 82 | PU1 |
| NBL Hitz | 81 | PU1 |
| Counter-Strike | 81 | PU1 |
| Links 2004 | 80 | PU1 |
| True Crime: Streets of L.A. | 80 | PU12 |
| Grabbed By The Ghoulies | 80 | PU12 |
| Conflict Desert Storm II | 80 | PU11 |

| TITEL | CIJFER | NUMMER |
|---|---|---|
| **GAME BOY ADVANCE** | | |
| Mario & Luigi: Superstar Saga | 96 | PU1 |
| Mega Man Zero 2 | 90 | PU1 |
| Super Mario Advance 4 | 90 | PU11 |
| **PC** | | |
| Pro Evolution Soccer 3 | 95 | PU11 |
| Star Wars KOTOR | 93 | PU1 |
| Call of Duty | 93 | PU12 |
| Max Payne 2: The Fall Of Max Payne | 92 | PU12 |
| Hidden and Dangerous 2 | 90 | PU12 |
| Tiger Woods PGA Tour 2004 | 90 | PU11 |
| Prince Of Persia: The Sands Of Time | 90 | PU12 |
| Beyond Good & Evil | 88 | PU12 |
| Homeworld 2 | 88 | PU11 |
| Empires: Dawn of the Modern World | 86 | PU12 |
| Worms 3D | 85 | PU12 |
| Commandos 3: Destination Berlin | 85 | PU11 |
| Spellforce | 84 | PU1 |
| Railroad Tycoon | 83 | PU1 |
| Age Of Mythology: Titans | 83 | PU11 |
| XIII | 83 | PU11 |
| Uru: Ages of Myst | 82 | PU1 |
| In Memoriam | 80 | PU1 |
| Lord of the Rings: The Return of the King | 80 | PU12 |
| C&C Generals: Zero Hour | 80 | PU12 |
| Halo | 80 | PU11 |
| **GAMECUBE** | | |
| F-Zero GX | 92 | PU11 |
| Tony Hawk's Underground | 90 | PU12 |
| Tiger Woods PGA Tour 2004 | 90 | PU11 |
| Mario Kart: Double Dash!! | 85 | PU12 |
| 1080 Avalanche | 84 | PU1 |
| NBL Hitz | 83 | PU1 |
| True Crime: Streets of L.A. | 80 | PU12 |

# NOKIA GEEFT DE MOED NIET OP

Terwijl wereldwijd nog steeds ietwat lacherig over de N-Gage wordt gedaan, werkt Nokia onverstoord door aan het ondersteunen van hun speltelefoon. De prijs van de mobiel is bij veel winkels inmiddels verlaagd en je krijgt er her en der ook drie gratis games bij. Daarnaast komen in hoog tempo nieuwe games op de markt.
Onze vriend (Jan heeft nog eens pizza met hem gegeten) John Romero is klaar met de port van Red Faction. Een compleet nieuwe game is Joe, een 3D platformer rond een commando. En dan is daar nog een Operation Flashpoint-achtig spel genaamd Operation Shadow, dat dankzij bleutooth met zijn vieren tegelijk speelbaar is, en Ashen, een gothic horror first person shooter.
Nokia's meest ambitieuze eigen product is momenteel Pathway to Glory, een spel dat zich afspeelt in de tweede wereldoorlog en waaraan vijftig spelers tegelijk mee kunnen doen. Op stapel staan verder nog Requiem of Hell, Sega Rally Championship, Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm, Worms en WWE.
Kijk, je kunt lullen wat je wil, maar de N-Gage doet wel wat al die ander mobieltjes (het is GEEN handheld) nog steeds nalaten. Games maken die je echt goed in multiplayer kunt spelen. Daarnaast ogen en spelen sommige games (Splinter Cell, Tony Hawk) echt prima.
We zeggen niet dat we met een perfect product te maken hebben, maar het negatieve geleuter neemt echt overdreven vormen aan. Lijkt een beetje op het Dreamcast en Xbox-gebash van een paar jaar terug. Geef dat ding gewoon de kans om even zijn draai te vinden.









## WEL OF GEEN SIN

[illegible]





## POWERSPY

- Shenmue 3 zal waarschijnlijk pas op de Xbox 2 of misschien de PS3 uitgebracht worden. De E3 zal daarover hopelijk uitsluitsel geven. J.J. staat nu al weer klaar de game af te branden omdat ie te traag is.
- Onlangs mochten we bij Gamekings een origineel leren jack van Ghosthunter weggeven, waarvan er maar eentje in Nederland was. Ware het niet dat ie bij Sony ontvreemd werd. We houden op de komende PU Awards (ja, hij komt er aan) alle Sony medewerkers bij de garderobe in de gaten.
- Dre had gelijk. Bij een trip in Italië leek het J.J. inderdaad ook dat alle Italiaanse woorden klonken als een smakelijke pizza.
- Illusion Software heeft toegegeven te werken aan een tweede deel van Mafia. Laten we hopen dat ze die crappy racesequenties eruit slopen want daar worden we nu nog zwetend wakker van.
- Het lijkt er steeds meer op dat Fallout 3 nooit zal uitkomen. Interplay beoordeelde de game als niet goed genoeg en vond een mogelijk release in 2004 te laat. Dan zou het spel outdated zijn. Ha, eindelijk eens een publisher die kritisch naar zijn eigen wanproducten kijkt.
- Black Isle Studios is vervolgens maar meteen door Interplay opgedoekt. De makers van Baldur's Gate, Fallout, Icewind Dale en Planescape Torment brachten niet meer de kwaliteit die de publisher verwachtte.
- Dit stukje gaat natuurlijk weer bakken mail opleveren van mensen die vinden dat bepaalde redactieleden nu ook moeten verdwijnen om dezelfde reden.
- Onderzoekers uit ons eigen landje hebben uitgevonden dat je beter videogames speelt als je planten om je PC of TV heen zet. Het groen geeft namelijk rust en daardoor ben je scherper bij het fraggen, rennen, springen en hakken.
- Fijne Pikmin-praat maar ze vergeten er bij te vertellen hoe we die planten dan in leven dienen te houden. Want de plant op de redactie telt nog precies anderhalf groen blaadje door de warmte die de PC verspreidt.
- We hebben dan uiteindelijk toch een manier gevonden om Ed niet te laten winnen met het jaarlijkse kart-toernooi. Gewoon steeds uitstellen. Daar moet ie als gamesjournalist immers alle begrip voor hebben.
- Ubi Soft zei het al op Gamekings, maar de nieuwe Splinter Cell zal ook online gaan op de NGC. Goh, hebben Cube-bezitters al twee games die je via het net kunt spelen.
- Jan is nu al helemaal blij. Fireaxis werkt namelijk aan Civilization 4 voor de PC.

## BOKTAI: THE SUN IS IN JURJEN'S HAND

Je kent het wel; moet je je zonnepistool opladen om een vampier te killen, biedt moeder natuur niets dan grauwe grijzigheid en belooft het weerbericht weinig verbetering in de komende week.
Wat doe je in zo'n geval? Jurjen wist het wel, die vloog een weekje naar Turkije om aan de zee van Marmaris te genieten van een overdaad aan zonnestralen. Als je sinds de laatste E3 het nieuws in PU een beetje hebt bijgehouden, heb je vast al geraden welke game ie moest checken.
Inderdaad het betreft hier Konami's GBA-griezelavontuurtje met de obscure titel Boktai en de minder obscure subtitel: The Sun is in your Hand.
Vanwege de zonlichtgevoelige chip in de spelcassette is Jurjen's imposante pose dus niet (alleen) bedoeld om Turkse jongedames uit hun burka's te lokken, maar is dit soort zonneladen daadwerkelijk een onderdeel van de gameplay.
De declaratie van het retourticket Istanbul heeft Niels overigens met een duivelse schaterlach laten verdwijnen naar een plaats waar de zon nimmer zal schijnen.



## freecharts

WEEK 49 — In samenwerking met FreeRecordShop

### GAME BOY ADVANCE

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 1 | THE SIMS BUSTIN' OUT |
| 2 | 2 | MARIO & LUIGI |
| 3 | 4 | MARIO ADVANCE 4 |
| 4 | 3 | POKEMON PINBALL: RUBY |
| 5 | 10 | POKEMON SAPPHIRE |
| 6 | 9 | POKEMON RUBY |
| 7 | - | HARRY POTTER HET WK ZWERKBAL |
| 8 | - | LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING |
| 9 | 8 | TONY HAWK UNDERGROUND |
| 10 | 7 | DRIVEN |

### PLAYSTATION 2

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 1 | NFS:UNDERGROUND |
| 2 | 2 | MEDAL OF HONOR: RISING SUN |
| 3 | 3 | FIFA 2004 |
| 4 | 4 | THE SIMS BUSTIN' OUT |
| 5 | 7 | SSX 3 |
| 6 | 6 | LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING |
| 7 | 5 | TRUE CRIME STREETS OF LA |
| 8 | 10 | PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME |
| 9 | 9 | TONY HAWK UNDERGROUND |
| 10 | - | MAX PAYNE 2: THE FALL OFF |

### GAMECUBE

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 1 | MARIO KART: DOUBLE DASH |
| 2 | 2 | NFS: UNDERGROUND |
| 3 | 5 | THE SIMS BUSTIN' OUT |
| 4 | 6 | LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING |
| 5 | 4 | MARIO PARTY 5 |
| 6 | 3 | MEDAL OF HONOR: RISING SUN |
| 7 | 7 | SSX 3 |
| 8 | 8 | TRUE CRIME STREETS OF LA |
| 9 | - | DRAGONBALL Z: BUDOKAI |
| 10 | - | MARIO PARTY 4 |

### XBOX

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 1 | NFS: UNDERGROUND |
| 2 | 3 | MEDAL OF HONOR: RISING SUN |
| 3 | 2 | PROJECT GOTHAM RACING 2 |
| 4 | 10 | THE SIMS BUSTIN' OUT |
| 5 | 8 | LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING |
| 6 | 6 | TRUE CRIME STREETS OF LA |
| 7 | 9 | FIFA 2004 |
| 8 | 5 | MAX PAYNE: THE FALL OFF |
| 9 | 7 | COUNTER-STRIKE |
| 10 | 4 | RAINBOW SIX 3+HEADSET |

### PC

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 2 | NFS: UNDERGROUND |
| 2 | 1 | CALL OF DUTY |
| 3 | 3 | THE SIMS MAKING MAGIC |
| 4 | 4 | FIFA 2004 |
| 5 | 7 | THE SIMS DOUBLE DELUXE |
| 6 | 5 | LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING |
| 7 | - | BATTLEFIELD 1942 DELUXE |
| 8 | - | CHAMPIONSHIP MANAGER. '03-'04 |
| 9 | 9 | MAX PAYNE 2: THE FALL OF |
| 10 | - | C&C WARPACK |

*De cijfers in het tweede rijtje geven de positie aan van de week er voor.*

## MAD CATZ RETROCON



Retro gaming is de laatste jaren redelijk populair geworden en er zijn behoorlijk wat mensen aan het verzamelen geslagen. Oude systemen en klassieke games brengen tegenwoordig soms zelfs meer op dan dat zij destijds deden.
Mad Catz, een bedrijfje dat al jaren lang veel aan videogame gerelateerde producten uitbrengt, speelde in op de retrotrend en komt met een nogal aparte controller. Ken je die goeie ouwe rechthoekige NES/Famicom controller nog? Doet de RetroCon je daar niet sterk aan denken? De hele vormgeving is een ode aan het koekblik waarmee menig gamer vroeger vele avonturen heeft beleefd. Uiteraard is deze uitermate originele controller wel voorzien van vier standaardknoppen, schouderknoppen en twee analoge knuppels. En zoals het driehoekje, cirkeltje, vierkant en rondje al doen vermoeden… hij verschijnt zoals het er nu voorstaat ironisch genoeg exclusief voor de PS2.



## NINTENDO LINE UP 2004

In het kader van lekker snel verdiend en jullie blij (als je een kubus bezit tenminste) hier even de line-up zoals we die van Nintendo hebben gehad. Dus al een game slipt, niet bij ons komen zeiken hè.

### GAMECUBE

World Racing - Januari 2004
James Bond 007: Everything or Nothing - 20 Februari 2004
Kirby Air Ride - 26 Februari 2004
Final Fantasy: Crystal Chronicles - 11 Maart 2004
[illegible] Armageddon - 5 Maart 2004
R: Racing -19 Maart 2004
Metal Gear Solid: The Twin Snakes - Maart 2004
Scooby Doo! Mystery Mayhem - Maart 2004
Sonic Heroes - Q1 2004
Puyo Pop Fever - Q1 2004
Pokémon Channel - April 2004
Mario Golf: Toadstool Tour - Q2 2004
Pokémon Colosseum - Q2 2004
Phantasy Star Online III: C.A.R.D. Revolution - Q2 2004

### GAME BOY ADVANCE

Need for Speed Underground - 16 Januari 2004
Yu-Gi-Oh! The Sacred Cards - 30 Januari 2004
Harvest Moon: Friends of Mineral Town - 15 Februari 2004
Sword of Mana - 18 Maart 2004
[illegible] - Maart 2004
Sonic Battle - Q1 2004
Metroid: Zero Mission - April 2004
Donkey Kong Country 2 - Q2 2004
F-Zero 2 - Q2 2004
Boktai: The Sun is in Your Hand - Q2 2004
Shining Soul 2 - Q2 2004

## POWERSPY

- Onlangs bestond Doom tien jaar. Lekker belangrijk, we willen Doom III hebben! En daarover is nog steeds (te) weinig bekend gemaakt. Waarschijnlijk is de uitgever een beetje paranoia geworden na het stelen van vrijwel de complete code van Half-Life 2.
- Het enge van de diefstal was dat het niet door een gefrustreerde medewerker gebeurde, noch door een thirdparty partner die de bèta lekte, maar door een hacker die de firewalls wist te omzeilen en software op de PC's van alle medewerkers van Valve wist te planten die alle toetsenbewegingen wist vast te leggen. En zo kon hij de code dag voor dag binnenhalen.
- Wel, niet, wel, niet en nu dus wel. De piratengame Galleon komt toch uit, en wel exclusief op de Xbox. Allemaal dankzij SCi, de publisher die elke keer wonderwel van niet al te goede games (Conflict Desert Storm bijvoorbeeld), grote hits weet te maken.
- De trommelgame Donky Konga komt ook in Europa uit. Is dit een complot van de gamesbiz? We staan steeds meer voor lul voor onze TV… op dansmatjes, voor de Eye-Toy, de PS2-skateboard, met sambaballen, tafeltennisbatjes, grote lightguns, etc.
- De zanger van de kiezelharde metal-band Korn blijkt gek te zijn op gamen. Onlangs kon je tegen hem Rainbow Six 3 spelen via Xbox Live. Zijn favo game is Zelda. Metal en Zelda, zien wij de link (ergh)?
- En het was weer raak bij een potje Counter-Strike in de VS. In LA werden guns getrokken toen een van de beide clans het niet eens was met de 'scheids'. De arme admin kreeg bijna een headshot.
- Onder het motto 'die was er nog niet', komt Circus Tycoon nu op de markt. En wij blijven wachten op Sim Bordeel.
- Over de GBA (SP) heeft Nintendo niks te klagen. Er zijn inmiddels tien miljoen van in Europa verkocht. Dat is bijna evenveel als het totale aantal Cubes dat is verkocht. Dat ligt namelijk rond de 13 miljoen.
- De trip van Jan en Ruben naar Battlefield Vietnam was een ramp qua vliegen. Het vliegtuig uit de VS bleef een uur of wat op de landingsbaan staan waardoor de aansluiting in Londen werd gemist. Vervolgens bleken alle hotels op één na vol te zitten. Precies dat hotel dat echt tig kilometer buiten de stad lag.
- Gelukkig schreef Jan de review niet op dezelfde dag want met een pesthumeur is het moeilijk een objectieve mening te vormen.
- Onofficiële bronnen melden dat WipeOut heel wel mogelijk naar de PSP komt. Lijkt ons cool.
- 25 Maart gaat de vlag uit in Assen. Vanaf die dag ligt de boerderij-simulator Harvest Moon: A Wonderfull Life namelijk in de Europese winkels.

## MANHUNT PRIJSVRAAG

De game lag al in de winkels toen we deze shit nagestuurd kregen. Wat het is? Een Manhunt Voice Changer! Hou het apparaatje tijdens het bellen tegen je mobieltje en je kunt ervoor kiezen je stem erg hoog of laag te laten klinken.
Zo werd Niels deze week door de vader én moeder van Jeroen gebeld dat hij huisarrest had en niet kon komen werken…
Wat je moet doen om deze stemvervormer te kunnen winnen? **Mail ons de beste smoes die je ooit gebruikt hebt om vervolgens een dagje thuis te kunnen blijven om die ene game uit te spelen.**
Mail naar: prijsvraag@powerunlimited.nl o.v.v. Manhunt.



## INUITS

**Wie:** Widescreen Games/Playlogic
**Waarop:** PC / PlayStation 2
**Wanneer:** Q1 2004
**Waarom wel:** Dit sprookjesachtige action-adventure met sjamaan Iru in de hoofdrol is de eerste game waarin Eskimo's en hun cultuur centraal staan. Origineel is het dus zeker en de drie verschillende gamemodes – normaal, krijger, magiër – zorgen voor langdurige en gevarieerde gameplay.
**Waarom niet:** Binnen het action-adventure-genre heerst moordende concurrentie, en Iru mist op dit moment nog de uitstraling die een platformheld moet hebben.





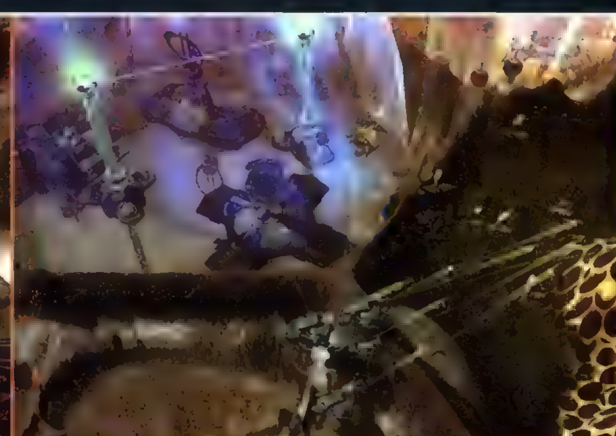




## PERIMETER

**Wie:** K-D LAB/Codemasters
**Waarop:** PC
**Wanneer:** Lente 2004
**Waarom wel:** Bizar gedetailleerde graphics, ingame terraforming, samenvoegen van basiseenheden tot superunits … ja, deze sciencefiction RTS heeft op papier heel wat te bieden.
**Waarom niet:** RTS in space is nu eenmaal, uitzonderingen daargelaten, veel minder populair dan knokken met ridders, WO II-tankjes of katapulten.









## LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE






**Wie:** Sierra Entertainment
**Waarop:** Multiplatform
**Wanneer:** Q4 2004
**Waarom wel:** Omdat Larry misschien wel de meest humoristische gamesheld is die ooit heeft bestaan. En humor is iets dat we te weinig zien in games, goede humor welteverstaan.
**Waarom niet:** Omdat Lucas Arts ook het plan had om de geweldige Full Throttle-serie nieuw leven in te blazen, maar dat grondig verneukte. Wat ooit leuk was met point-and-click hoeft namelijk niet te werken in 3D.





## WARIO WARE GC






**Wie:** Nintendo
**Waarop:** GameCube
**Wanneer:** 2004
**Waarom wel:** Wario's wervelstorm aan minigames was op de GBA al goed voor hilarische gameplay, dus dat spreekt ons voor vier spelers op de Cube ook zeker aan. Daarbij gaat ie waarschijnlijk zo'n 25 euro kosten.
**Waarom niet:** De game speelt niet in op de 3D-mogelijkheden van de Cube en zal in plaats daarvan veel van de GBA-spelletjes opnieuw gebruiken.






## ■ POWERSPY

■ Rockstar heeft zijn excuses aangeboden aan de complete Haïtiaanse gemeenschap voor één zinnetje in GTA: Vice City. Daarin krijg je namelijk op een gegeven moment de opdracht 'Kill all Haïtians'. Het zinnetje is nu uit de nieuwe versies geschrapt.

■ Opvallend dat deze 'zin' nu pas is ontdekt. Heeft ongetwijfeld te maken met het feit dat Haïti ongeveer vier gamers kent, waarvan er maar eentje een PS2 heeft.

■ Leuk lijstje op de site curmudgeongamer.com. Daar hadden ze de tien grootste teleurstellingen van 2003 verzameld. 1: PlayStation 2 online, 2: The Sims online, 3: N-Gage, 4: Half-Life 2, 5: Tomb Raider Angel of Darkness 6: Transgaming (wilde Linuxgames maken), 7: Loki (ook Linux games), 8: Rare's Xbox debuut, 9: Castlevania Lament of Innocence, 10: Het sluiten van vele ontwikkelstudio's.

■ EA komt met een geheel nieuwe boksgame en dat is dus niet het nieuwe deel in hun Knockout Kings-reeks. In Fight Night belooft EA dat je analoog klappen kunt uitdelen. Dus niks meer knopjes rammen maar meer joystickje drukken. De game zal opgehangen worden aan Roy Jones jr., een bokser die maar weigert te verliezen.

■ Activision heeft nu al aangekondigd dat True Crime 2 er aan zal komen. Ondanks de niet al te goede gameplay verkoopt de game prima. En dan is één plus één dus twee.

■ Verreweg de slechtste verkoopstunt van het jaar: Britney Spears en Jennifer Lopez in Virtua Skipper 3. Vergeet het maar, je kunt ze niet topless op het achterdek zien liggen, het zijn gewoon afbeeldingen op een zeil. Halle Berry, Holly Valance, Rachel Stevens, Carmen Electra, Jennifer Love-Hewitt, Anna Kournikova, Kylie Minogue en Jolene Blalock bollen ook regelmatig op.

■ Sony verkoopt zoveel Eye-Toys dat ze compleet door de voorraden heen zijn. Er is fiks overgewerkt om de tekorten aan te vullen. Lijkt wel of na Big Brother en Idols iedereen graag constant voor lul wil staan.

■ Relaxte boel de laatste tijd op de redactie. We krijgen ploertendoders en bivakmutsen van de makers van Manhunt en een compleet vertrapte pop met bloed die iets te maken zou moeten hebben met Ghosthunter. Wat moeten de schoonmakers wel niet denken die 's avonds ons redactielokaal ontsmetten?

■ Wisten jullie dat Tiger Woods graag zijn eigen game speelt maar nog veel liever de gun oppakt in James Bond: The World is not Enough (ook van EA, ruiken we hier sponsoring?).

■ Rapper Coolio blijkt helemaal op te gaan in Onimusha Warlords.

## ■ TWEEDEHANDSJES

Opgelet, rond het moment dat deze PU in de winkel ligt, zullen er ook weer een aantal 'nieuwe' games voor de GBA in de winkel verschijnen die een jaar of tien geleden al in vrijwel identieke vorm op de SNES zijn uitgebracht. Houd dit in je achterhoofd als je een aanschaf overweegt van Disney-titels als Magical Quest 2, Aladdin, Pocky & Rocky with Becky en Super Ghouls 'N Ghosts.

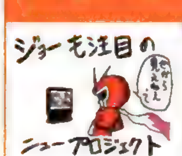






## ■ VIEWTIFUL 2?

Sinds we Viewtiful Joe hebben gespeeld, houden we de naam Hideki Kamiya in de gaten, zo heet namelijk de producer van dit zeldzaam originele knokspel. Onlangs maakte Kamiya op zijn website bekend al een tijdje te werken aan een nieuwe game, met daarbij een mysterieus plaatje dat we graag even aan je laten zien. Betekent het feit dat Joe naar die TV zit te kijken dat hij ook in dit nieuwe project een rol zal spelen? Eerlijk gezegd hopen we van niet. Iemand die zulke originele dingen kan bedenken, zien we liever geen sequels maken.

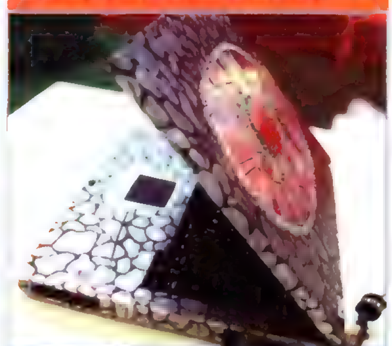




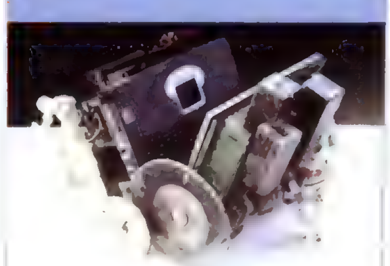

# NIEUWE PU-DVD KOMT ER AAN

Het onverwacht grote succes van de eerste PU-DVD (in de volksmond de E3-DVD), heeft ons doen besluiten een nieuw exemplaar te maken dat bijgesloten wordt bij PU 4 (de prijs is nog niet bekend). Dit keer zal de DVD voor 100% uit exclusieve, niet eerder op TV vertoonde content bestaan.
Wat er allemaal op staat? Tja, we zijn nog maar net met de opnames begonnen, dus van minuut tot minuut kunnen we je nog niet door de scènes heen lullen. Maar we hebben al wel de basic opzet voor jullie. Zo willen we jullie ten eerste laten zien hoe dit blad gemaakt wordt. Boring stuff? Ha! Heb jij wel eens een redactievergadering meegemaakt? Heb jij Ed wel eens aan de telefoon gehoord als ie Skate voor de 2987846 keer vraagt zijn stukje in te leveren. Heb je J.J. wel eens een game zien (en vooral horen) testen, die iets te moeilijk voor hem is. Wil je weten hoe Boris z'n stukjes schrijft, waar de games vandaan komen, wat we met kutspellen doen, hoe we met de Yo Post omgaan, hoe Ed z'n onderschriften maakt? We show it.
Verder zullen we onze gamingskilz live gaan testen tijdens een aantal LAN's en nemen we natuurlijk uitgebreid de nieuwe games van 2004 met je door. Mogelijk met exclusieve footage. En als laatste de nu al legendarische bloopersectie.
En o ja, hadden we je al verteld dat alle onderwerpen overgoten worden met dat typische PU/Gamekings sausje? Geen saaie shit dus, zoals je die op andere DVD's nog weleens tegenkomt, maar een ruim twee

## ■ LAPTOP ALS KUNST



Op een beetje laptop kun je zonder problemen een stevig potje gamen. De speciaal voor laptops ontwikkelde 3D-kaartjes zijn tegenwoordig geen uitheemse stukjes techniek meer, en dus zie je steeds vaker gasten in de trein of het vliegtuig een spelletje Quake III of Warcraft III spelen. Da's nog eens wat anders dan de GBA.
Wel zien de meeste laptops er nog steeds saai uit, net als hun grote PC-broeders. Dat kan anders dacht Intel, om vervolgens tien gloednieuwe laptops te dumpen bij tien kunststudenten van de Amsterdamse Academie voor Beeldende Vorming. Die gingen vervolgens helemaal loos en kwamen terug met supercoole ontwerpen.
De enige regel waar de studenten zich aan moesten houden was dat de laptops nog wel moesten blijven werken. Hier zie je twee voorbeelden van de tien ontwerpen.



# IN GES
# STEVE

**De spygame Rogue Ops lijkt in alles op Splinter Cell. We onderwierpen Steve Cox, producer in dienst van Bits Studios, aan een kruisverhoor.**

PU "In een van jullie persberichten staat - en we quoten - "Meet the girl who eats splinters for breakfast"? Dat is wel een



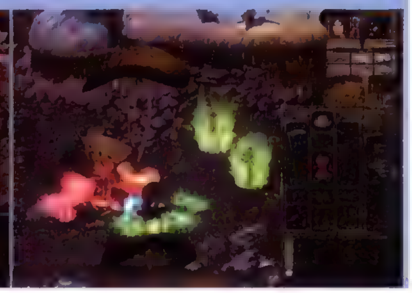



uur lange mix van info en fun. In de volgende PU een uitgebreide inhoudsopgave van de nieuwe DVD.

## RIFTRUNNER WORDT BEYOND DIVINITY

**Het in België gesitueerde Larian Studios scoorde met Divine Divinity een bescheiden hitje. Dat de Diablo-achtige RPG een vervolg krijgt wisten we al. Wat we niet wisten is dat de game van naam veranderd is.**
**Eerst zou de game Riftrunner heten maar men vond de link met Divinity te vaag. Daarom heeft men nu gekozen voor Beyond Divinity. Een nieuw universum, een nieuw ras en een nieuw verhaal moeten RPG-liefhebbers verleiden om zich een nieuw combatsysteem eigen te maken. Volgens de makers bevat Beyond Divinity verder tonnen queesten, een verbeterde versie van de oorspronkelijke engine en een zeer hoog level van interactiviteit. De game komt in de eerste helft van 2004 uit. Meer info vind je op www.beyond-divinity.com.**





# ...SPREK MET... ...E COX PRODUCER ROGUE OPS

heel duidelijk sneer naar Splinter Cell?"
Cox: "Dat was een grapje. We nemen critici hiermee ook wat wind uit de zeilen omdat deze game door iedereen met Splinter Cell vergeleken zal worden. Tegelijkertijd geven we zo aan dat onze heldin, Nikki, een pittige dame is die niet op haar mondje is gevallen en niet terugdeinst voor haar geheime opdrachten."
PU: "Maar Rogue Ops is toch een regelrechte Splinter Cell-kloon?"
Cox: "Natuurlijk zijn er overeenkomsten maar er zijn ook verschillen. Deze game is twee jaar in productie geweest, waarin we allang onze eigen ideeën aan het uitwerken waren. Bovendien kan de speler puzzels en obstakels op verschillende manieren omzeilen.
Onze game is ook veel meer actiegeladen. Je kunt sommige missies in 'run & gun'-stijl doorspelen maar je kunt ook de 'silent way' kiezen of een combinatie van beide gebruiken. Als je heel stil bent en iedereen zonder kogels doodt, vind je meer keycards en unlock je daardoor meer geheimen. Dit vraagt wel meer geduld van de speler."
PU: "Waarom is Nikki dé heldin van de game? Met andere woorden, waarom zouden gamers haar met open armen ontvangen?"
Cox: "Ze is geen Lara Croft met cup DD. Ze is een normale vrouw die je gewoon op straat zou kunnen tegenkomen. Haar man en kind zijn omgekomen en ze wil maar één ding: wraak! En dus gaat ze bij dezelfde geheime dienst werken waar haar man voor werkte, om zo de terroristen te pakken die haar gezin uitmoordden. Dat doet ze uitgerust met coole wapens en hightech gadgets."
PU: "Kun je wat meer ingaan op die gadgets?"
Cox: "Eén is de retina scanner. Een soort pistool waarmee je op afstand iemands oog kan scannen. Dat kost wat tijd maar daarna kun je superbeveiligde deuren met een irisscan openen. En er is de V.I.S.E.R.; een gadget die in Nikki's zonnebril zit. Deze doet dienst als combinatie van een heat goggle en een X-Ray voor het spotten van lichaamstemperatuur en warmteafgifte en je kunt ermee door muren kijken. Erg handig dus... "
PU: "Je had het over verschillende manieren van uitschakelen?"
Cox: "Nikki heeft verschillende wapens, zoals bijvoorbeeld werpsterren of een sluipschuttergeweer. Daarmee kun je behoorlijke schade toebrengen. Een granaat zorgt voor wat meer lawaai maar is behoorlijk effectief.
Je kunt ook een guard of terrorist vanachter besluiten en dan met behulp van een toetsencombinatie executeren. Als beloning krijg je een cool slowmotion-filmpje."
PU: "Wat is nu het grote verschil tussen Rogue Ops en Metal Gear en Splinter Cell ?"





Cox: "Nogmaals, we hebben meer actie. In die games die jij noemt is het bijna altijd zaak om onopgemerkt te blijven. In Rogue Ops hoeft dat niet perse. Daarnaast kun je executies uitvoeren die het besluipen van vijanden alleen maar leuker maken.
Het belangrijkste vind ik dat we de speler niet dwingen om een bepaald pad te volgen. Hij of zij is vrij zijn eigen weg te kiezen. En dan wil ik nog even de drie vormen van alertheid van guards noemen: geel, oranje en rood. Zijn bewakers rood gealarmeerd dan zullen ze nooit teruggaan naar hun routinewandelingetje maar altijd naar je blijven zoeken."
PU: "Hopen jullie met Rogue Ops op een franchise? Oftewel, zit er een sequel in de pijplijn?"
Cox: "Dat hangt er helemaal van af hoe goed deze game het doet, en of onze uitgever Kemco dat wil. Maar ik zie het wel zitten!"

## POWERSPY

- En toen werd Jurjen niet alleen tijdens zijn vakantie in Gambia herkent, maar ook al tijdens zijn tripje naar Turkije. Heeft ie in Assen eigenlijk nooit.
- Rockstar komt met een nieuwe game genaamd Red Dead Revolver voor de PS2 en Xbox.
Blijkens de titel alweer geen spel rond een lief roze konijntje dat mooie avonturen beleeft in het bosrijke elfjesland. Gewoon weer mensen knallen, dit keer in een Western-achtige omgeving.
- J.J. maakte aan den lijve mee wat het is om met Skate op stap te gaan. Na een gezamenlijk etentje in Den Bosch (nee niks romantisch, beide heren moesten er zijn en hadden honger), moest gerend worden om de laatste trein naar Amsterdam te halen.
- Na de halve (overigens uitstekende) maaltijd weer op straat te hebben gekletst door het harde rennen, reed de trein net voor hun neus weg. Reden van al het ongerief, Skate móest nog even een kopje cappuccino drinken.
- Overigens kwamen die twee via via 's nachts heel laat nog wel bij hun respectievelijke huizen aan. Dat is dan weer de andere kant van Skate. Dan rijdt er opeens weer een spooktrein, die normaal nooit rijdt.
- We voelden het al aankomen toen de Nederlandse afgezant negen jaar oud bleek te zijn; maar een Japanner heeft het WK-Zwerkbal gewonnen. Kan die gast wel tegen zo'n lief klein meisje.
- Er komt een nieuwe Ape Escape game uit in... Japan. Over een release in de VS en Europa is niks bekend. Je zult het hier dus nog even zonder apen met zwaailichten op hun knar moeten stellen.
- Er zullen vier keer zo veel auto's in GT4 komen als in deel 3. Alsof we iets tekort kwamen.
- De eerste info over deel 2 van The Getaway is bekend. Het bevat betere graphics, speelt zich (wederom) in Londen af, twee jaar na de eerste game, en je kunt wat gemakkelijker de weg vinden. Hoi, hoi. Echt info waar je wat aan hebt. Wij willen juist weten of dat kloterige schieten verbeterd is en of de straten wat minder grauw zijn geworden en of dat rijden eens fatsoenlijk is uitgewerkt.
- Niemand zal het geloven, maar de PU was de allereerste die Splinter Cell 2 in zijn geheel mocht reviewen, en dat allemaal dankzij een razendsnelle Jan. Op zijn verzoek werd een knapperend verse versie van het complete spel vanaf Sjanghai naar Parijs gemaild, waar Jan de game op z'n gemak twee dagen mocht testen. En dat allemaal omdat die jongen het gewoon eens vriendelijk had gevraagd...
- Hoezo achterlopen. Officieel bericht van ANP. 'Sony stelt launch PS2 in China uit'. Reden: de vibe was niet goed op dat moment. Zijn de Chinezen soms Xbox of NGC-fanboys?

# POKÉ UPDATE



***In 1996 verschenen de eerste Pokémon-spellen in Japan, en in 1999 had het Pokévirus ook Europa bereikt. Nu 2004 onlangs succesvol is gelanceerd, leek het me een aardig idee om eens een blik vooruit te werpen op de Pokégames die we dit jaar kunnen verwachten.***

We zouden een lange discussie kunnen voeren over het succes van Pokémon, of dit wel of niet verdiend is, en dat zou ook nog best een interessant gesprek kunnen worden. Toch denk ik dat niemand me gemakkelijk van mijn overtuiging kan afbrengen dat zich aan de basis van het fenomeen enkele uitstekende games bevinden.
Wonderlijke wezentjes verzamelen en trainen om ze vervolgens voor je te laten strijden; de ideeën waren misschien niet nieuw maar zo goed uitgewerkt en samengevoegd als in de eerste Pokémon-games waren ze nog nooit.
Natuurlijk verlangt een dergelijke hitformule ernaar om uitgemolken te worden en dat gebeurde dan ook, niet alleen in nieuwe Pokémon-spelletjes maar ook in dingen als Digimon, Beyblade en Medabots.
Weten de Pokégames van 2004 de herkauwde hitformule nieuw leven in te blazen?

## POKÉMON CHANNEL

Ik heb Pokémon Channel niet lang kunnen spelen maar volgens mij toch wel lang genoeg om deze Pikasimulator te kunnen classificeren als schaamteloos melkspelletje, waarbij je je kunt afvragen of het woord 'spel' in dit geval de lading nog wel dekt.
Samen met Pikachu was ik al snel uitgezapt op die loeigrote TV waar alles om bleek te draaien, dus had ik wel trek om even te kijken of er buiten Pikachu's huisje ook nog wat te beleven viel.
Wat denk je? Wordt die verwaande labrat boos op mij als ik 'm naar buiten stuur! Pikachu is boos! Pikachu wil samen met jou TV kijken! What the...? Ik denk dat Pikachu gewoon zijn arrogante gele bek eventjes moet houden! Wat zullen we nou krijgen zeg, wie heeft hier nu de controller in de hand?
Speciaal voor J.J. wil ik hier nog wel even melden dat de geïntegreerde tekenfilmpjes van de Pichu Bros best aardig zijn.



Eigenlijk had ik wel een bloemetje van Niels verwacht, vanwege m'n 500e Pokémon bijschrift. (colosseum)



Ook Pikachu wist ervan. En zie je de molenwieken in de officiële feeststand (5 over 12) staan. (channel)

## POKÉMON COLOSSEUM

Pokémon Colosseum lijkt er meer op en biedt, vergelijkbaar met de Stadium-voorlopers op de N64, de mogelijkheid om de dik tweehonderd Pokémon die je ving in de GBA-avonturen, in 3D te laten strijden op het grote scherm van je televisie.
Maar daar houdt het niet mee op! Naast de vechtpartijen in het colosseum kun je namelijk ook op avontuur in een heuse Pokémon-RPG, de eerste in 3D.
Mijn Japans is nog steeds niet goed genoeg om noemenswaardige vorderingen in deze RPG te kunnen maken, laat staan dat ik iets zinnigs kan vertellen over de spelvreugde die dit met zich mee zal brengen. Daarom wil ik me beperken tot wat feitelijkheden: het plot heeft iets te maken met een doortrapte organisatie die Pokémon verandert in Dark Pokémon, de sobere vormgeving van de omgevingen steekt wat karig af tegen de uitbundige modellering van de Pokémon zelf, en het avontuur zal in totaal een uur of twintig duren. Voor meer relevante info wacht ik op een Westerse versie.

## DOBBER

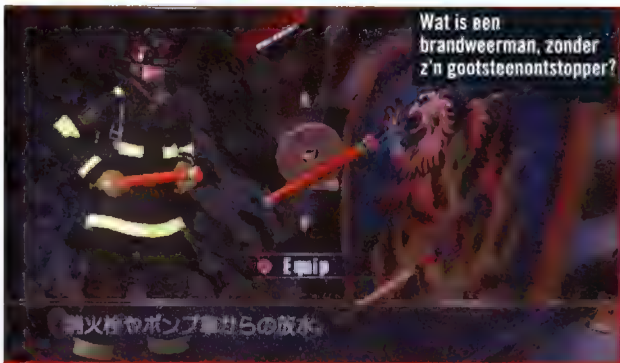
Pokémon Colosseum is voor de liefhebbers dé game om naar uit te kijken, maar er zullen dit jaar meer Poképspellen verschijnen, dat kon niet missen natuurlijk.
Zo is daar het obscure Pokémon Box, een soort Cube-verzamelboek voor Pokémon uit de GBA-versies en dat klinkt inderdaad als overbodige uitmelkrommel.
GBA-bezitters kunnen 'uitzien' naar Pokémon Fire Red en Leaf Green (remakes van de oorspronkelijke Game Boy-avonturen) alsmede een derde versie (Emerald?) van het avontuur dat ze in Pokémon Ruby en Sapphire al hebben beleefd, en er zal ook nog wel een GBA-versie van het ruilkaartenspel in de maak zijn. Tja.
Vooralsnog lijkt Colosseum de dobber te worden waarop het fenomeen Pokémon nog een jaartje moet blijven drijven.

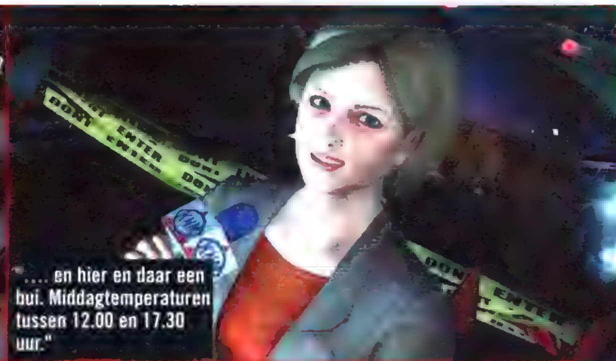



(Japans spreekwoord) 'Hij die door een walvis wordt geplet, lag liever met 39 graden koorts op bed'. (colosseum)



→ **Waarom wel:** [illegible]
→ **Waarom niet:** [illegible]


Wat is een brandweerman, zonder z'n gootsteenontstopper?


"... en hier en daar een bui. Middagtemperaturen tussen 12.00 en 17.30 uur."



# FIREFIGHTER F.D.18

***Mijn opa zei altijd al: "Boris, er gaat niets boven een goeie fik". En de oude man had gelijk. Als er brand is, sta ik er naar te kijken. Het is een fascinerende gebeurtenis en ik weet zeker dat als die 'WTC vliegtuigen' niet zo spectaculair ontploft waren, met al dat vuur, dat er dan echt een heleboel minder gezeik van was gekomen. Vuur, dat is namelijk emotie... dat zei mijn opa ook altijd.***

Ik heb de game Firefighter F.D.18 nu een paar keer gezien. Voor het eerst op de E3 vorig jaar en laatst nog op de Tokyo Game Show. Gelukkig is de dag dat ik de game zelf kan spelen een stuk dichterbij gekomen. Vanochtend kreeg ik namelijk een bèta-versie binnen die ik prompt in een klein kwartiertje uitspeelde. Het was dan ook maar één leveltje.

## CHAOS

Firefighter is een game die doet denken aan een film of beter gezegd... aan een heleboel films. Want wat is er aan de hand? Een gestoorde gek zorgt voor chaos in de stad als hij her en der vuurtjes stookt. Niet zomaar vuurtjes maar echte originele 9/11 stijl vlammenzeeën.
Hij is er goed in ook en hij zet letterlijk honderden levens op het spel. Gelukkig is er ook een held. Dat ben jij, natuurlijk. Jij gaat de vlammen te lijf met niets meer dan een brandslang, een bus waar schuim uitkomt, een waterbazooka en, ja je leest het goed; een bijl. Hier moet je het mee doen en ik kan je vertellen dat dat heel wat interessanter klinkt dan het in de praktijk blijkt.

## DE BLAZE

Oké, we hebben hier natuurlijk nog maar te maken met de preview en het is duidelijk dat de game nog alle kanten op zou kunnen gaan na het eerste level. Maar dat zal ook wel moeten want wij begrijpen eigenlijk nog niet helemaal hoe het nu interessant kan blijven voor gamers om met een oude brandslang op vlammetjes te spuiten.
Konami heeft daarom geprobeerd om de realiteit zo dicht mogelijk te benaderen. Auto's ontploffen als je het niet verwacht, buizen rollen omver omdat de fundering het begeeft en natuurlijk komt het plafond naar beneden als je net lekker een slachtoffer onder het puin vandaan haalt.
En dan heb ik het nog niet eens gehad over de vele verschillende brandhaarden die je hebt. Een onschuldig uitziend vuurtje kan zo veranderen in een 'blaze' als je er niet snel genoeg bij bent. Dan zijn de rapen gaar want dan moet je echt flink aan de bak om de boel nog onder controle te krijgen.
Cruciaal daarbij is het dat je je blusactiviteiten concentreert op het midden van de blaze. Dat is makkelijker gezegd dan gedaan want de vlammen zijn dan waarschijnlijk al aan je gulp aan het likken.

## LANGE SLANG

Firefighter is een echte Japanse game. Het is aan de ene kant fris en nieuw maar aan de andere kant kun je je ook afvragen welke idioot dit bedacht heeft. Het is niet eens een echte game. Ik bedoel, er kan niet eens in geschoten worden, terwijl je dat wel zou verwachten...
Nou ja, dat zullen we dan maar even laten voor wat het is en bewaren voor in de review. In de tussentijd mag jij alvast je lange brandweerslang te voorschijn halen en even oppoetsen want die zul je binnenkort nodig hebben...als deze game eindelijk eens een keertje uitkomt. ◀

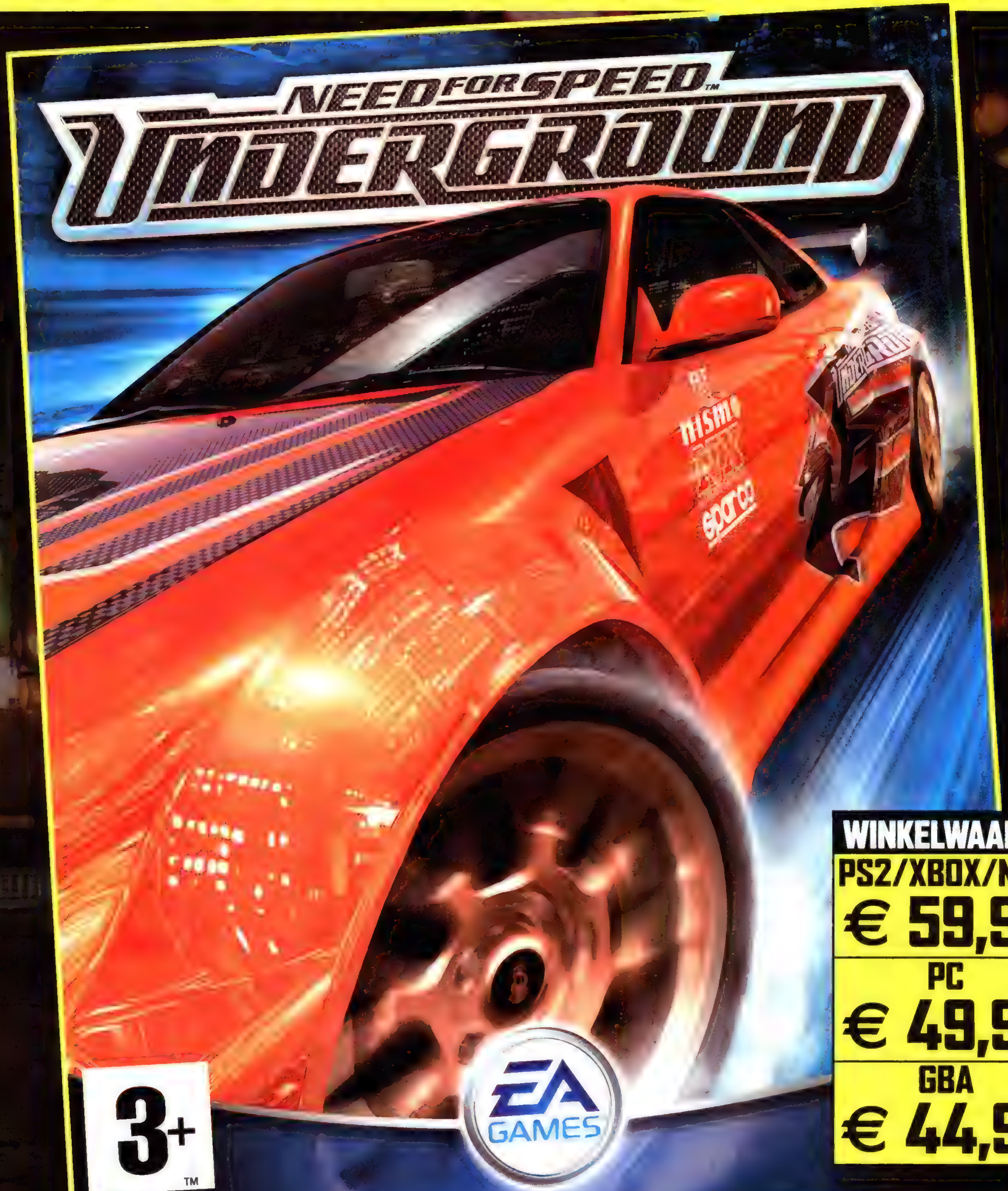

Die mensen van de brandweer hoor je eigenlijk nooit over onvrijwillig meeroken...


"En de volgende keer geen sigaretten meer doven in de frituurpan, mevrouwtje."

Waarom wel:

Waarom niet:

# VOOR NIEUWE




**WINKELWAARDE**

| PS2/XBOX/NGC | PC | GBA |
|---|---|---|
| € 59,99 | € 49,95 | € 44,99 |

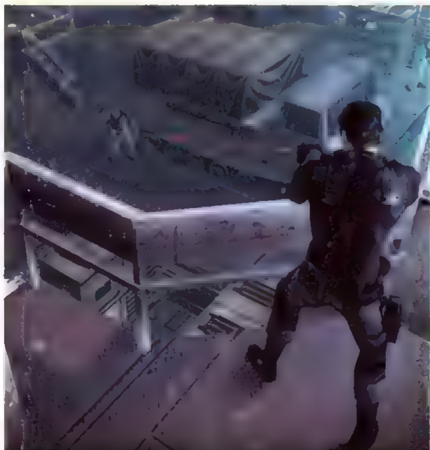
## MELD JE AAN VIA WWW.POWERWEB.NL, VUL


ABONNEES!
LEKKER SCHEUREN VOOR
25 EURO
POWER UNLIMITED
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX
Elke maand het heetste gamenieuws, de laatste roddels uit de bizz en onmisbare previews en reviews van alle nieuwe games. Of je nou een PC, PlayStation 2, Xbox, Gamecube of GBA hebt, Power Unlimited vertelt je alles wat je moet weten.
MELD JE AAN VIA WWW.POWERWEB.NL
Woon je in België en wil je een abonnement op Power Unlimited, bel dan: 02-5564140 of mail partnerpress@ampnet.be.
Deze aanbieding geldt voor Nederland. De abonnementsaanbieding voor België bedraagt € 35 voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk.
POWER UNLIMITED
BATTLEFIELD VIETNAM
NU AL BETER DAN BF 1942?
MISSION IMPOSSIBLE
OPERATION SURMA
DEUS EX
INVISIBLE WARS
SPLINTER CEL
PANDORA TOMORRO
DE KAART IN, OF BEL 023-5566789
'S AVONDS EN IN HET WEEKEND 076-5481311

METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES — GAMECUBE

**VERWACHT: 26 MAART 2004** — SILICON KNIGHTS • KONAMI • TEL: 030-6622332 • WWW.KONAMI-EUROPE.DE

*Metal Gear Solid: The Twin Snakes is een overzetting van het PlayStation spionnenspel Metal Gear Solid naar de GameCube. Sommigen zouden het een poort noemen, ik noem het liever een overzetting. Waarom? Omdat het woord poort in de meeste gevallen een negatieve bijsmaak heeft. En negatief kan en mag ik niet zijn na het spelen van deze preview-versie.*





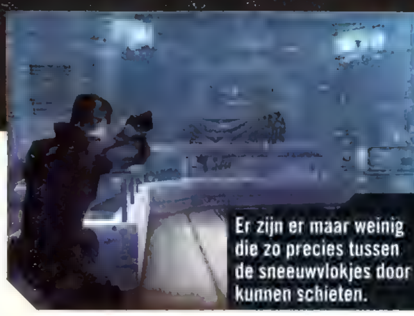


"Oooh, nu zie ik waarom ze je Snake noemen, hoewel hij erbij hangt als een zeepier op dieet."

## HET VERHAAL

Voor iedereen die nog nooit het origineel heeft gespeeld, volgt hier een korte beschrijving van de Moeder aller sneak'em ups.
In MGSTTS kruip je in de huid van held Solid Snake. Deze kruip-en-sluip-soldaat krijgt als opdracht een groepje terroristen uit te schakelen die op het eiland Shadow Moses enkele kernwapens hebben gestolen. Zij dreigen deze raketten op een aantal landen af te sturen. Dit is alleen te voorkomen als er een hoop geld wordt betaald. Daar heeft Amerika natuurlijk geen zin in en men stuurt derhalve supersoldaat Snake op pad om het zaakje te regelen.

# METAL GEAR SOLID
## THE TWIN SNAKES



Er zijn er maar weinig die zo precies tussen de sneeuwvlokjes door kunnen schieten.



Wie 't eerst uit de kast komt, is een homo!

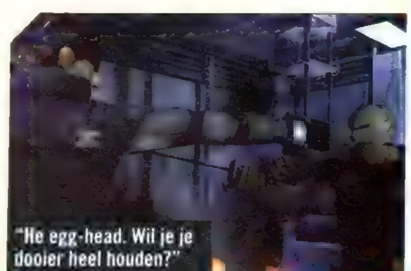
Tijdens het spelen plaagden zoete herinneringen mij, ze maakten alles wat ik reeds meegemaakt had mooier dan het ooit geweest was. Vaag herinnerde ik mij het verhaal nog. Over Snake, zijn broer en hun vader Big Boss. Over die grote robot Metal Gear Rex, slechteriken als Revolver Ocelot, Raven, Sniper Wolf en Psycho Mantis. Maar ook die grappige ontwikkelingen in het verhaal, de vreemde dingen die je moest doen met je controller en het hoesje van het spel. Of het bekijken van het achterwerk van soldaten. Het kwam allemaal weer terug en de situaties die ik in het spel zag, kwamen overeen met mijn herinneringen. Alles leek te kloppen en er verscheen een glimlach op mijn gezicht.

### NIEUW

Ondanks dat Silicon Knights / Konami het spel haast één op één heeft overgezet, met uitzondering van die mooiere graphics, was er natuurlijk wel ruimte voor wat nieuwe dingetjes. Zo zijn er enkele zaken uit Metal Gear Solid 2 gebruikt in dit sluipspel voor de kubus.
Al na de E3 wisten we te melden dat je gebruik kunt maken van het eerste persoonsperspectief, waardoor mikken een stuk makkelijker wordt. Ook kun je gedode soldaten in kasten opbergen of er zelf inklimmen om je te verstoppen. En wat te denken van het hangen aan randen om zo uit het zicht van de bewakers te blijven of om even snel een verdieping omlaag te springen. Maar er is meer want we zien eveneens enkele wapens uit MGS2 terug. Zo herkennen we het pistool en het sluipschuttersgeweer met slaappijltjes. Spullen die duidelijk goed van pas komen, zeker de pijltjes, als je even snel ergens langs wilt glippen zonder te doden. Maar ook kun je, net als in MGS2, dogtags sparen en kun je rekenen op de nodige humor.

### SMULLEN

Silicon Knights heeft mooi werk afgeleverd en wat mij betreft mogen ze meer spelletjes op deze wijze overzetten. Het verhaal is namelijk intact gebleven, de plotwendingen kloppen, de karakters zijn verbluffend neergezet door de krachtig ingesproken teksten en ook de filmpjes zijn een genot om naar te kijken. Met name het filmpje na het gevecht met Revolver Ocelot, de fans weten wat ik bedoel, is nog mooier dan 't in mijn herinnering was achtergebleven.
Inmiddels heb ik de gehele preview doorgespeeld en heb ik me al een aardig beeld kunnen vormen. Ik durf al haast te verklappen dat dit een niet te versmaden spel voor de Cube bezitters gaat worden en ook de MGS fans zullen smullen... maar dit laatste hebben jullie niet van mij.



"He egg-head. Wil je je dooier heel houden?"

→ **Waarom wel:** Alles wat goed was is overgezet, de graphics zijn verbeterd en er zijn nog wat extraatjes toegevoegd.
→ **Waarom niet:** Iedereen die het eerste deel van Metal Gear Solid heeft gespeeld, zal dit als ouwe koek ervaren.

DIGITAL ILLUSIONS CE • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020- 6589988 • WWW.EAGAMES.COM/OFFICIAL/BATTLEFIELD

VERWACHT: NNB





Godverdomme, het zoveelste gat in de weg! Zo blijft er niks over van m'n lunchpakket met gebakken mihoen!"

# BATTLEFIELD VIETNAM

***Na Camp EA kwam Boris kwijlend terug dankzij Battlefield Vietnam. Ook Jan moest een slabbetje voor tijdens het pers-event onlangs in San Francisco. Bij de aars van Zeus... wat wordt deze game vet!***

Ik was samen met Ruben om zowel PU als Gamekings te vertegenwoordigen. Van te voren speculeerden we over deze hotte opvolger, en we kwamen al snel op de redenen voor het succes van de BF-serie. Vrijheid om te gaan waar je wilt, simpele besturing en realistische presentatie van wapens en voertuigen. BF biedt een authentiek oorlogsgevoel zonder de restricties die een singleplayer game zo vaak met zich meebrengt.
BF Vietnam wil BF 1942 natuurlijk toppen. Zo is de grafische engine om te beginnen flink verbeterd zodat water, gras en jungles er fantastisch uitzien. Het is misschien geen UT 2004 kwaliteit maar de voertuigen, animaties, uniformen, wapens en vooral de levels zien er uit om je vingers bij af te likken.

## BAMBOE

Die betere graphics bieden eens meesterlijke gameplay mogelijkheden. Zo verbergen snipers zich, beschut door de begroeiing, boven op een berg en zijn voertuigen in dichte jungles een stuk kwetsbaarder.
De maps die Ruben en ik konden spelen, zaten stuk voor stuk goed in elkaar. Eén map, genaamd Ho Chi Minh Trail, was behoorlijk dichtbegroeid met als centraal strategisch verdedigingspunt een oude tempel. De tempel was nog in handen van de NVA's (Noord-Vietnamese troepen) maar de Yanks probeerden de tempel te bestormen om ook de laatste Vietnamese vlag om te wisselen voor de Stars & Stripes.
De tempel bood verschillende perfecte spots om aanstormende belagers te snipen. Tegelijkertijd had het complex weinig uitvalmogelijkheden (geen achteruitgang). Ik zag hoe een NVA giftige bamboestaken in het pad van een van de zijpoortjes plantte, om nog geen tien seconden erna een Amerikaanse soldaat er midden in te zien rennen. Auw! NVA's hebben nog meer boobytraps in petto. Naast boomstammen die je over vijanden kan laten rollen, kun je Amerikaanse tanks en jeeps saboteren. Op het moment dat een US soldaat in een voertuig stapt, is het KABOEM!



"Ho, wacht! Ik was alleen effe klein geld voor de parkeermeter aan het wisselen!"

## SOUND OF THE SIXTIES

Het valt op dat de helikopters makkelijker te besturen zijn dan in BF 1942. Hetzelfde geldt voor het hanteren van sniperrifles. Uiteraard kan dit nog getweaked worden, de sluipschutters hebben immers al het voordeel van de dichte begroeiing. Naast Sniper, zijn er nog drie klassen, te weten Assault, Engineer en Heavy Weapons. Ieder klasse heeft twee verschillende wapensets, in totaal heb je dus acht variaties waarmee je kunt stoeien. Uiteraard heb je na iedere sterfscène van jezelf een paar seconden om van klasse te wisselen.
Wat echt heel tof is, is de aanzwellende muziek die uit de speakers van de helikopters komt. Het is supercool om in het gras te liggen en in de verte Ride Of The Valkyries steeds harder over de rijstvelden te horen schallen. En als je een Vietnamese soldaat speelt, knijp je op dit soort momenten opzeker je billen bij elkaar.
Wagner's meesterwerk is niet de enige muziek. EA heeft een speciale BF-soundtrack gelicenseerd met typische sixties songs als War, Wild Thing, Fortunate Son, Jefferson Airplane's Somebody to Love, On The Road Again etc. Ook vanuit jeeps en boten kun je naar de radio luisteren voor muziek uit die bewogen tijd.
Het moge duidelijk zijn; Ik tel de dagen tot ik de speelbare code in mijn handen heb...



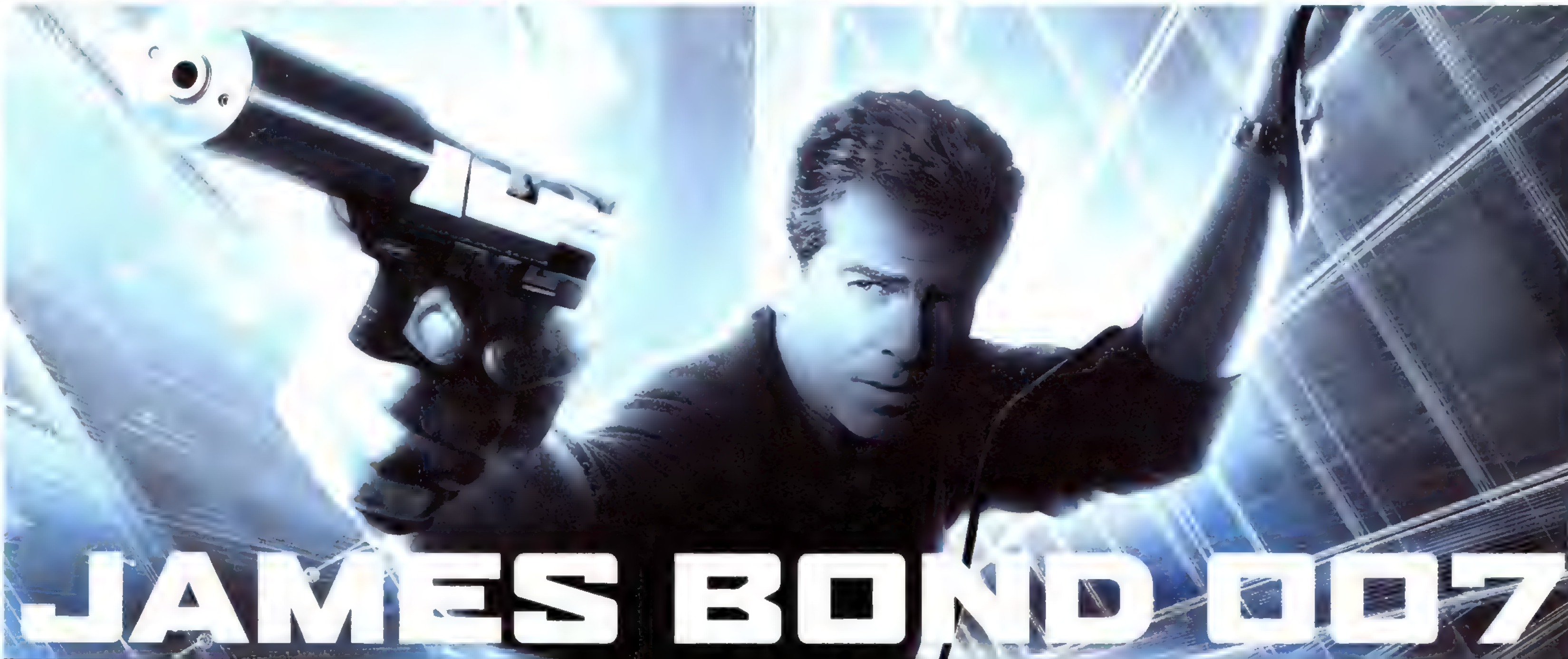
De dorpsgek mocht ook mee op missie. Hem was verteld dat ie een echte rocketlauncher bij zich droeg.



Opa zat net z'n ochtenddrukje te doen. Hij hoefde niet meer door te trekken.

**Waarom wel:** Helikopters, mooiere graphics en verfijndere gameplay. Bovendien, het is de opvolger van BF 1942...
**Waarom niet:** Alleen het springen werkt nog voor geen meter, dat gaat toch wel goed komen?


ROCKSTAR GAMES PRESENTS TWO EPIC
ROCKSTAR NORTH PRODUCTIONS
TOGETHER IN ONE DOUBLE PACK
grand theft auto
double pack
grand theft auto III
& grand theft auto vice city
"MET DIT DOUBLE PACK LEVERT ROCKSTAR ÉÉN VAN DE BESTE TITELS DIE ER MOMENTEEL VERKRIJGBAAR IS OP DE XBOX."
XBOX MAGAZINE
IN STORES NOW!
WWW.ROCKSTARGAMES.COM/GRANDTHEFTAUTO
DEVELOPED BY:
PlayStation.2
VERSION BY:
XBOX
18+
www.pegi.info
© 2001-2003 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, Rockstar Vienna and the R logo, GTA III, Grand Theft Auto III, the Grand Theft Auto III logo, Grand Theft Auto: Vice City and the Grand Theft Auto: Vice City logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Rockstar Games, Rockstar North and Rockstar Vienna are subsidiaries of Take-Two Interactive Software, Inc. "Epic" and Reg. U.S. Pat. & Tm. Off. Marca Registrada. © 2003 Sony Music Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and Xbox logos are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.



# JAMES BOND 007 EVERYTHING OR NOTHING

***Na Goldeneye heeft de wereldberoemde Engelse spion op spelcomputers geen koninklijke onderscheidingen voor uitzonderlijke prestaties meer behaald. Gaat Everything Or Nothing daar verandering in brengen?***

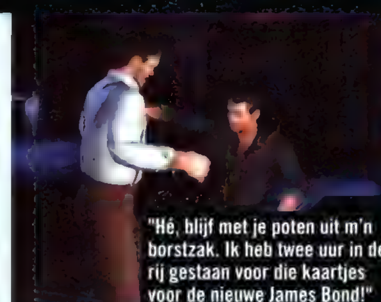
De wereld van superspion James Bond draait om snelle auto's, hightech gadgets, mooie vrouwen, exotische locaties en zinderende actie. Een perfecte smeltkroes om leuke games van te maken...toch? Het vorig jaar verschenen Nightfire was een stukje beter dan Agent Under Fire maar nog altijd heeft EA de potentie van de Engelse meesterspion niet volledig uit weten te buiten. Everything Or Nothing moet daar verandering in brengen.

## BOND GEZICHT

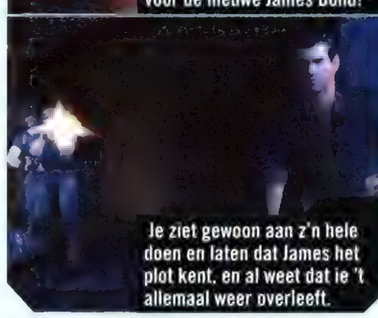
Meest in het oog springend is deze keer de keuze voor third-person. Je ziet nu voortdurend Bond in beeld en dat is wel zo leuk aangezien Pierce Brosnan zijn tronie en stem uitgeleend heeft, en lijkt als twee druppels water.
Naast Brosnan heeft EA meer Bond-iconen opgetrommeld, zoals John Cleese en Judi Dench in hun rollen als "Q" en "M". De preview-versie bevatte nog niet alle tussenfilmpjes maar hun echte stemmen zitten er in ieder geval al in.
De Bond girls worden vertegenwoordigd door Heidi Klum, Shannon Elizabeth en Mya, en niemand minder dan Willem Dafoe speelt Bond's aartsvijand Nikolai Diavolo. De door Bond-fans als favoriete schurk uitgeroepen Jaws, is met zijn opvallende gebitje ook van de partij.

## BOND-MOMENTEN

Genoeg persoonlijkheid dus, maar hoe zit het met de gameplay? Ook nu valt deze uiteen in onderdelen te voet en per voertuig. Die laatste spelen simpel en zijn over voordat je het door hebt. Racen met stoere sportwagens en motoren is fun, maar ook heel erg kort.
Zo moest ik onder een trein racen om vandaar naar binnen te klimmen. Drie bochten later en tien raketen lichter (standaard arsenaal van iedere Bond auto, nietwaar?) zat ik al in de trein.
De onderdelen die Bond te voet doet, zijn een stuk minder arcade en lijken zowaar een snufje Kill Switch en Splinter Cell te bevatten. Guards besluipen en iedereen uitschakelen zonder alarmen af te laten gaan, levert zogenaamde 'Bond Moments' op, gepresenteerd in een gouden 007 icoontje dat triomfantelijk in beeld schittert. Run & Gun stijl is dus zeker niet altijd aan te raden.
Een andere Bond-Moment is bijvoorbeeld het laten ontsnappen van stoom om zo met vijanden af te rekenen. Ieder level – ook in een wagen of helikopter – heeft zulke Bond-Momenten waarmee je je scores verhoogt.


"Hé, blijf met je poten uit m'n borstzak. Ik heb twee uur in de rij gestaan voor die kaartjes voor de nieuwe James Bond!"


Snel wegwezen James; die haargel van je is net zo brandbaar als dat frituurvet van die mevrouw op pgina 25.


Je ziet gewoon aan z'n hele doen en laten dat James het plot kent, en al weet dat ie 't allemaal weer overleeft.

## BOND SENSE

Doordat je 'm in third-person ziet, moest Bond natuurlijk de nodige moves hebben. Dat is op het eerste gezicht goed gelukt. 007 kan zich tegen muren drukken en op fraaie wijze om een hoekje schieten. Houd de linkertrigger ingedrukt (bij de Xbox-versie) en de dichtstbijzijnde vijand zal oplichten en locken. Met de rechtertrigger schiet je de belagers vervolgens naar het hiernamaals.
Daarnaast kun je gebruik maken van 'Bond Sense'. Door op de D-Pad te drukken, kom je in een soort blauw-witte pauzewereld waarin de tijd heeeeeeeeeel langzaam gaat. Je kunt dan van wapen wisselen en opvallende zaken (vijanden, schakelaars, op te pakken items) lichten dan op door een rood cirkeltje. Druk weer op je wapenknop en je komt terug in de normale wereld. Al kun je de avonturen van Bond nauwelijks normaal noemen natuurlijk.

## ALLES OF NIETS?

Als het aan EA ligt wordt het alles met Everything Or Nothing. Ik hou nog even een slag om de arm want ik gierde in deze preview-versie wel heel erg snel door de levels heen.
Uiteraard ging het hier om een bèta die stamt uit begin december en de game moet halverwege februari uitkomen. Hopelijk zal de review-versie wat dikker belegd zijn. De gameplay op zich is namelijk funny & flashy. ◄

→ **Waarom wel:** Spelers kunnen zich up, close & personal met Bond identificeren; een achtbaan van actie en flitsende graphics.
→ **Waarom niet:** Raceonderdelen zijn kinderlijk simpel en nogal kort. De camera werkt af en toe behoorlijk tegen.

PLAYSTATION 2 HARMONIX • KONAMI • TEL: 030-6622332 • WWW.KONAMI.COM/KARAOKEREVELUTION

VERWACHT: 02 / 03 2004 JEROEN

# KARAOKE STAGE




Dat combo krijgt van mij ook een dikke voldoende.




Kwam dat grietje laatst bij de kapper. Zegt die man: "weer kort van achteren en lang van voren?" Zegt dat grietje: "nee ik heb nu geld bij me."

***Eindelijk een excuus om zo vals als een kraai in het testhok te zingen...***

Gelukkig voor de overige redactieleden kan de deur van het testhok dicht en zet ik de muziek wat harder zodat mijn valse noten geen glasscherven veroorzaken.
Op het PS2-schijfje van Karaoke Stage staan 36 bekende nummers die uit volle borst meegezongen kunnen worden; denk aan Billy Jean, Broken Wings, How You Remind Me, etc etc. De nummers zijn soms door bekende artiesten en soms door gelegenheidsbandjes ingezongen. Niet dat het er toe doet, het is gewoon leuk om lekker mee te brullen met die bekende nummers.

### TOONHOOGTE

Het is overigens niet zomaar Karaoke. Vals zingen is oké maar je zult wel de juiste toonhoogte moeten pakken. Doe je dit niet dan zul je al snel op boegeroep van het virtuele publiek worden getrakteerd. En dat wil je natuurlijk niet, je wilt schitteren, je wilt de sterren van de hemel zingen.
Gelukkig wordt naast de woorden die je moet zingen ook nog eens de toonhoogte in beeld gebracht, zodat je steeds even je stem kan bijstellen om te checken of je de juiste hoogte te pakken hebt.
Dit systeem werkt overigens vals spelen wel in de hand. Je hoeft namelijk niet de juiste woorden te zingen.
Je kan ook gewoon iets uitkramen dat helemaal niets met het nummer te maken heeft, zolang het maar op de juiste toonhoogte uitgekraamd wordt. Nou ja, dit is typisch zo'n partygame waarbij de drank nogal eens rijkelijk zal vloeien en dan kraait er natuurlijk geen haan meer naar.

### NEDERLANDSE EDITIE

Momenteel moeten we het op de redactie met een Amerikaanse versie doen. Dit is overigens nog een versie die aardig bijgeschaafd zal worden en dus niet echt de kwaliteit weerspiegelt van het uiteindelijke product dat in de Nederlandse schappen zal liggen.
Misschien zullen er zelfs andere nummers worden toegevoegd, nummers die ons nóg wat bekender in de oren klinken. En dan hopen we gelijk op een echte microfoon want nummers mee blèren met dat suffe Socom Headsetje op je kop is niet echt tof.
We hebben inmiddels even bij Konami aangegeven dat we best wel iets zien in een compleet Nederlandse versie van dit spelletje: Karoake Stage: Smartlappen. Met nummers van André Hazes, Jan Smit, Frans Bauer, Marianne Weber, Corrie Konings, Koos Alberts etc.
Lijkt ons helemaal goed want hoe vaak kun je nou lekker ongegeneerd meebrallen met De Vlieger of Ik Verscheurde Je Foto? Juist, dat dachten wij ook. ◄

XBOX / PLAYSTATION 2 THE COLLECTIVE • LUCASARTS • ACTIVISION • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.LUCASARTS.COM/PRODUCTS/WRATH

VERWACHT: EIND FEBRUARI JAN

# WRATH UNLEASHED



In dit tijdperk bleven opvallend veel mannen vrijgezel of namen een vriendje.



Voor de uitvinding van de bretels, droeg men vaak meerdere riemen. Een zogenoemde 'afzakker' betekende namelijk enorm gezichtsverlies.

***Strategie, RPG en beat'em up komen opvallend fraai samen in Wrath Unleashed; een game die nostalgische gevoelens bij me losmaakte....***

Wrath Unleashed deed me denken aan een stoffige, maar oh zo coole game waar ik maanden aan verslaafd was op de Commodore 64. Het betrof Archon, een soort schaakspelvariant waarin je verschillende stukken over een bord bewoog. De stukken hadden verschillende powers en als je de tegenpartij aanraakte, ontstond er een gevecht. Dat vond in real-time plaats, in een ander scherm. De vakjes op het veld gaven de verschillende wezens voordelen en zo kreeg je hele uitgekiende, tactische battles.
Minder was dat mijn buurjongen tegen wie ik altijd speelde, net iets beter was met die game, zodat ik tot op de dag van vandaag nog met een trauma rondloop.
Wrath Unleashed is eigenlijk een moderne Archon. Je speelt als een demigod in een magische wereld en schuift fantasiewezens over tegels. De speelwereld bestaat uit zwevende eilanden en de eilanden zijn op hun beurt weer verdeeld in de zojuist genoemde tegels. Het is uiteindelijk jouw doel zoveel mogelijk eilanden te bezetten om je zelf als winnaar te kronen.

### DE VIER ELEMENTEN

Het leuke is dat je wezens bestaan uit enorme mythologische monsters, van vliegende draken tot hapgrage leeuwen, groteske reuzen en vuurdemonen. Ieder wezen heeft unieke attacks en voor- en nadelen.
Alle vakjes zijn gekoppeld aan een van de vier elementen water, vuur, aarde en wind en deze representeren tevens een factie die je aan het begin kiest, te weten light order, light chaos, dark order en dark chaos. Afhankelijk van de factie die je aanhangt, probeer je zoveel mogelijk te vechten op vakjes/tegels die bij jou horen, waardoor je extra powerups en andere bonussen krijgt. Hierdoor sta je er sterker voor in de gevechten.
Ook het overmeesteren van tempels die her en der verspreid zijn, levert voordelen op in de vorm van nieuwe spreuken en speciale superattacks.
Het schuiven van je wezens over de werelden gaat in turn-based, eenmaal iemand aangevallen (of zelf aangevallen), wordt het een één tegen één gevecht tussen jouw wezen en dat van de tegenpartij. Dat gaat gepaard met veel vuurwerk en magie waarbij de nodige lichteffecten niet ontbreken.
Zaak is om je elementaire krachten zo goed mogelijk aan te wenden zodat je op voorhand al stevig in het zadel zit als het gevecht begint. De structuur van het spel biedt tonnen diepgang en replay, en ziet er bovendien zeer smakelijk uit.
Ik had nooit gedacht dat Archon nog eens (zoals het zich nu laat aanzien) zo fraai zou evolueren. Misschien kan ik binnenkort eindelijk wraak nemen om dat ettertje van een buurjongen. ◄





Zo had mijn auto er ook uitgezien, als ik er voor m'n vrouw geen pakeerhulp in had laten monteren.



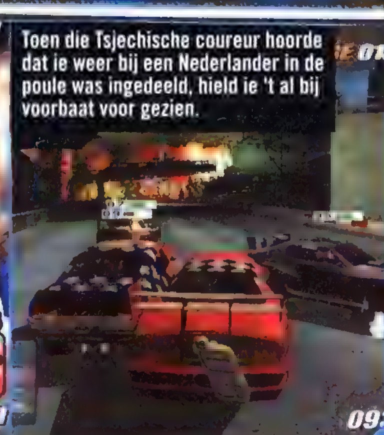
Net als bij honden, gaan auto's soms op hun baasje lijken...

# DESTRUCTION DERBY *Arenas*

*De Destruction Derby serie is terug en dit keer spectaculairder dan ooit. Je kan namelijk online tegen elkaar beuken via de network adapter.*



"Hallo, er zijn hier gewoon parkeervakken, maat!"



Toen die Tsjechische coureur hoorde dat ie weer bij een Nederlander in de poule was ingedeeld, hield ie 't al bij voorbaat voor gezien.

Ik moet beginnen te vertellen dat ik eigenlijk altijd al een fan van de Destruction Derby Serie geweest ben. Vooral het eerste deel heeft letterlijk maanden in mijn PlayStation gezeten. Ik vond de auto's en het gevoel, destijds veel weg hebben van die andere auto topper op de PSone: Driver. De wegligging, de stijl van de auto's en de physics hadden veel met elkaar gemeen.
Bovendien was het hele idee super origineel; elkaar kapot beuken in een tot de nok toe gevuld stadion. Nog steeds ben ik er van overtuigd dat dit een uiterst succesvolle formule zou zijn voor een TV-programma of zo. Anyway, tijden zijn veranderd en Sony is dringend op zoek naar een game die de verkoopcijfers voor de stoffige netwerk adapter een flinke trap onder de reet kan geven. Dat moet ook wel want het begint er steeds meer op te lijken dat de gedoodverfde killer game voor PlayStation Online, Gran Turismo 4, nog wel een paar maanden op zich zal laten wachten. En dan is het nog maar de vraag of de game überhaupt wel online zal gaan maar nu verlaag ik me tot geruchten uit het roddelcircuit.

## NASCARS

Destruction Derby Arenas bestaat voor een groot gedeelte uit het racen tegen en kapot beuken van andere wagens. Jammer genoeg heeft Sony afscheid genomen van de vette Amerikaanse bakken en de over the top monstercars waarmee je tekeer kon gaan; in plaats daarvan zitten er nu een soort Nascar auto's in de game.
Op zich is dat geen ramp maar ik had er gelijk veel minder mee. Komt misschien omdat ik te veel van Amerikaanse auto's houd om ze zomaar aan de kant te laten zetten door een betweterige developer.

Bovendien zijn auto's super belangrijk in een game als dit en lijkt 't er af en toe op alsof Sony developer Studio 33 zich niet helemaal bewust is van het soort game dat ze aan het maken zijn. Sommige levels zijn namelijk helemaal op het racen gebaseerd terwijl er in andere levels eigenlijk alleen maar gebeukt kan worden. Dat beuken is goed maar ik denk dat DD Arenas als racegame gewoon veel en veel te kort komt. Dat is jammer want goede online racegames kunnen er nooit genoeg zijn.

## UPGRADES

Het spel kent een boel upgrade features waarmee je je auto in het heetst van de strijd nog beter en nog sterker kunt maken. Dat werkt goed maar ik mis wel een beetje die all out carnage die het eerste deel zo fantastisch maakte.
De grafische engine laat ook wel het een en ander te wensen over en het doet allemaal vermoeden dat de uiterste houdbaarheidsdatum voor de graphics van deze game rap begint te naderen.
Wel moet ik benadrukken dat je hier een preview aan het lezen bent, maar dat wil niet zeggen dat we de game niet goed en uitvoerig gespeeld hebben. Sterker nog, we denken dat het spel bijna klaar is maar pas als we nog veel meer online met deze game gespeeld hebben, geven we ons uiteindelijke oordeel.

→ **Waarom wel:** Beuken met auto's is leuk en kan online echt een feest worden.
→ **Waarom niet:** Matige graphics en het hinken op twee gedachten (racen of beuken), kunnen de game de das omdoen.

VERWACHT: PC 10 MAART 2004 / XBOX MEI 2004

PEOPLE CAN FLY • DREAMCATCHER INTERACTIVE • MINDSCAPE • TEL: 020-4953030 • WWW.PEOPLECANFLY.COM



Met m'n grieperige kop dacht ik dat Painkiller een soort laboratoriumsim was over het maken van Paracetamol.



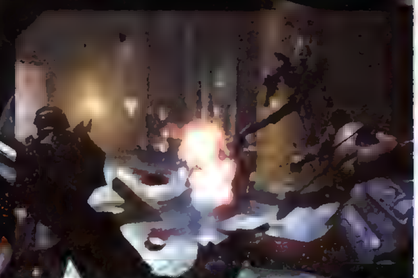
Met deze geestelijken moet je geen grappen maken. Dus niet gaan vragen om een ham/kaas hostie of zo.



*Painkiller? Was dat niet de naam van die peppilletjes voor Max Payne? Klopt, maar het is ook de titel van een brute & bloederige first-person shooter in spe...*

Toen ik de allereerste screens van Painkiller zag, wist ik niet goed wat ik ervan moest denken. Dikke gasten, met latex bivakmutsen op en behaarde bierbuiken die over strakke lederen broeken bungelden. Was dit nu een worstelgame of hadden we hier daadwerkelijk met een first-person shooter te maken? Ook de Serious Sam verwijzingen deden niet echt uitnodigen tot een dansje rond de koffietafel, om de simpele reden dat we aan één Serious Sam meer dan genoeg hebben. Maar nu ik Painkiller zelf eens heb kunnen spelen, moet ik mijn aanvankelijke mening behoorlijk bijstellen.

# PAINKILLER

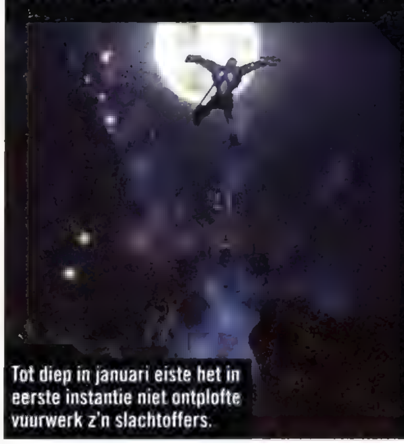


"Pardon, heeft iemand soms een muntje van 50 Eurocent voor een winkelwagentje?"

## HEMEL OF HEL?

In Painkiller staan we in de schoenen van Daniel Garner die net een auto-ongeluk heeft gehad. Je vrouw en jij zijn beiden zo dood als een pier, en terwijl je lieftallige wederhelft een plekje in de Hemel bezet, bevind jij in de Hel. Je zit er dus letterlijk warmpjes bij maar veel liever wil je op de wolk van vrouwlief zitten.

Om die situatie recht te trekken, zul je eerst heel wat boetedoening moeten doen. Die boete bestaat uit het neermaaien van honderden en honderden demonen, monsters, satanmonniken en ander gespuis. Veel meer is er niet over het verhaal bekend, maar People Can Fly belooft een heus plot. Toe maar.



Tot diep in januari eiste het in eerste instantie niet ontplofte vuurwerk z'n slachtoffers.

## CREEPY MET EEN KNIPOOG

Qua sfeer en gameplay lijkt het spel een mix te zijn van - inderdaad - Serious Sam en Clive Barker's Undying. Creepy settings, donkere locaties, mistige kerkers, kathedralen en supernatural baddies enerzijds maar met een Serious Sam knipoog en een idem dito aanstroom van hordes vijanden.

In plaats van tactisch plannen, schuilen achter muurtjes of stealth, word je geconfronteerd met groteske slachtpartijen waarbij liters bloed en rondvliegende ledematen niet geschuwd worden. De shootouts worden nog eens extra motiverend door een puik physics systeem waarbij de vijanden of delen ervan, letterlijk - afhankelijk van het wapen waarmee je ze om zeep helpt - door het beeld vliegen.

Zo kom je in het bezit van een soort kanon waarmee je houten staken afvuurt en je je tegenstanders letterlijk aan de muur kunt nagelen. Ook de omgeving spreekt een woordje mee, zoals bungelende lijken aan galgen of stenen pilaren die eerst dienst doen als cover, maar kapot gaan door jouw onophoudende kogelregens of door toedoen van een levelbaas.

## BIJLEN & ZEISEN

Of de game zal blijven boeien is op dit moment nog niet met zekerheid te zeggen. Waar we wel al zeer van onder de indruk waren, zijn de graphics. De plens polygonen die over je beeldscherm stroomt, liegt er niet om en de omgevingen zijn even haarscherp als moody. Prachtige gebrandschilderde ramen in gotische kathedralen, mistige begraafplaatsen en verwoeste tempels komen extra fraai tot leven dankzij een van de mooiste lightening effecten sinds Splinter Cell. Ook de vijanden kennen veel detail waarbij de standaard skeletten en monsters net even wat gevarieerder zijn uitgewerkt dan normaal.

Geesten van overleden tempeliers, creepy monniken met enorme bijlen, ouwe mannen met botte zeisen, dikke leergasten die zo uit de YMCA zijn weggelopen en half- aangevreten zombies in ridderuitrusting zorgen voor genoeg schietschijven om helemaal loos op te gaan.

Of Painkiller een commercieel succes wordt, valt nog te bezien want het enigszins vergelijkbare Undying deed het – ondanks hoge scores – jammer genoeg matigjes. Painkiller is echter veel minder hoogdravend en dat zou zo maar eens het positieve verschil kunnen maken. Bring on the pain!

→ **Waarom wel:** De combinatie van Undying settings en monsters met Serious Sam gameplay, tot leven gebracht met een hele mooie engine, kan wel eens hoge ogen gooien.

→ **Waarom niet:** Het verhaal lijkt flinterdun te worden en Painkiller moet het op PC opnemen tegen Half-Life 2, Doom 3 en Far Cry.



# I-NINJA

***Dit is zo'n game die je gemakkelijk over het hoofd ziet. Tenminste, dat is wel wat mij op de E3 gebeurde. Ik had I-Ninja daar een kwartiertje lopen spelen, maar ondanks dat ik het wel geinig vond, wist het niet echt indruk op mij te maken en was ik 'm bij thuiskomst eigenlijk alweer vergeten. De E3 is een drie dagen durende aanval op je zintuigen, dus dat hoeft niet perse iets slechts over het spel te zeggen.***

Toen Jurjen mij onlangs vertelde dat hij destijds erg te spreken was over I-Ninja begon ik toch weer geïnteresseerd te raken. Wij zitten namelijk vaak op dezelfde lijn wat betreft onze voorkeur voor games. Ik zag er dan ook helemaal niet tegenop om de preview-versie te checken.
Hetgeen mij het meest was bijgebleven, viel mij ook nu meteen als eerste weer op... de aparte vormgeving. Het hoofdpersonage lijkt op Shinobi, of Rikimaru (uit Tenchu), maar dan wel te gast in een aflevering van Southpark. Hij gaat door het leven onder de toepasselijke naam Ninja en is uitgerust met een hoofd als een watermeloen, compleet met simpele maar grappige gelaatstrekken.

Gelukkig is het verhaal net zo vaag als dit typetje en zorgen zij samen voor een geinig sfeertje. Verwacht echter niet al te veel diepgang en consistentie, want het verloop van het spel lijkt er meer op gericht om je te vermaken dan om een goed verhaal te vertellen.

## RAGE STONE

Het begint met Ninja die zijn meester in een penibele situatie aantreft. Als hij de laatste belager van zijn sensei heeft verslagen, vindt hij een rage stone, waardoor hij effe helemaal doordraait.
Dit heeft tot gevolg dat hij snoeihard het hoofd van zijn meester afhakt. Gelukkig is zijn sensei niet zo haatdragend en besluit hij, zo gauw Ninja weer bij zijn zinnen is, Ninja te helpen om meer van dit soort stenen te vinden. Was hij niet dood vraag je jezelf nu misschien af? Neen; een echte ninja meester blijft natuurlijk spiritueel altijd voortbestaan. Wat denk jij nou?

## SLICEN

De levels volgen de toon die het verhaal en de characterdesign neerzetten, met afwisselende en kleurrijke omgevingen. Maar vergis je niet, ondanks de grappige vormgeving en absurde locaties is I-Ninja absoluut geen kiddie game. Nu hou ik sowieso niet van die term, want het is de gameplay die de volwassenheid van een spel bepaalt. Althans, wel in mijn wereldje.
In deze titel dient de styling eerder ter ondersteuning van de humor want het gehak met je zwaard is alles behalve vriendelijk. De vijanden ontploffen vaak na een combo, of splijten keurig in twee helften uit elkaar als jij ze met een goede verticale slag doormidden hebt gesneden.

## STANDAARD

De rest van de gameplay die ik tot nu toe ben tegen gekomen, is behoorlijk standaard voor een third-person actie spel. Je kent het wel; double jumps, het nodige zweefwerk vanaf het hoogste punt van je sprong en gewandel tegen en over muren... je blijft tenslotte een ninja.
Op sommige gebieden deed het me zelfs een klein beetje aan Ratchet and Clank denken, zonder diens enorme hoeveelheid aan wapens. Er zitten namelijk stukjes rails door de levels waar je met je voeten over kan grinden en je hebt een slingshot dat op een soortgelijke manier werkt als in de PS2 topper.
Of dit alles genoeg is om je het gehele spel mee te vermaken, lees je volgende maand. ◄



**Les 1 bij platformgames:** houd, bij het beklimmen en hangen, het touw altijd vóór je.

**Les 2 bij platformgames:** altijd je gezicht in de richting van de pijlen.

**Les 3 bij platformgames:** ga desnoods op blote voeten maar draag nooit slippers.

**Les 4 bij platformgames:** blijf altijd cool en bij de les, laat je nooit door je tegenstander provoceren.

**Waarom wel:** Alle ingrediënten voor een vette game zijn aanwezig.
**Waarom niet:** Dat blijkt helaas niet altijd genoeg te zijn.

STEVEN

PLAYSTATION 2

VERWACHT: 11 JUNI 2004

# TRANSFORM

## Game met vele g



***Wat doe je als je als Australische ontwikkelaar je nieuwste game aan de internationale pers wilt tonen? Dan neem je al die gasten mee naar Lapland natuurlijk, wat anders? Althans, dat bedachten ontwikkelaar Melbourne House en Atari, die zoals het er nu voor staat eind mei een nieuwe Transformer game exclusief op de PS2 gaan uitbrengen.***

Wat is het verband tussen grote robots en een klein dorpje in het noordelijkste puntje van Zweden? Helemaal geen ene reet. De locatie creëerde echter wel de gelegenheid om eindeloos grapjes te maken over hoe het Antarctica level de keuze voor deze aparte spot had beïnvloed. Het is maar goed dat ze zich niet door het Amazone level hadden laten inspireren, want afgezien van de slechts drie uurtjes (soort van) licht per dag is het een vette ervaring om zo hoog in het noorden te zitten. De tocht op sneeuwmobiles door ondergesneeuwde bossen en over bevroren meren hielp natuurlijk ook een handje mee.
Maar we hebben niet alleen maar de toerist lopen uithangen hoor. In een grote vrieskist hadden ze een uitgebreide presentatie van de game voorbereid. Tussen de ijssculpturen en naast een bar gemaakt van ijs, werd op een groot scherm Transformers Armada getoond. En hoe onwaarschijnlijk het ook klinkt, het was hier binnen nog kouder dan buiten. De arme jongen die ons door de game leidde moest dan ook om het kwartier zijn handen warmen aan een kop koffie omdat hij de controller niet meer vast kon houden. Gelukkig wist de game mij zelfs al in de huidige staat dusdanig te boeien dat ik de extreme omstandigheden voor lief kon nemen.

### ROTZOOI IN DISGUISE

Zoals de titel al aangeeft betreft het hier de Transformers ten tijde van de Armada verhaallijn, dat momenteel ook op de Nederlandse televisie wordt uitgezonden.
Er zijn de laatste tijd weer een aantal nieuwe Transformers series verschenen die niet allemaal even indrukwekkend zijn. Die hele Robots in Disguise serie vind ik bijvoorbeeld grote rotzooi en associeer ik liever niet met de ongelooflijk wrede originele serie.
Armada brengt het er gelukkig een stuk beter vanaf. Voor wie deze nieuwe serie nog niet kent, zal ik effe snel vertellen hoe het er met onze metalen vrienden voorstaat.
De Autobots zijn nog steeds in gevecht met de Decepticons en bestaan ook nog steeds grotendeels uit dezelfde personages. Wel hebben ze een make-over gehad en ogen iets moderner dan dat zij in de jaren tachtig deden.
Tijdens het laatste grote gevecht, dat op Cybertron plaatsvindt, ontvangen beide partijen een signaal dat van een nieuwe groep afkomstig blijkt... de Minicons. Deze geven de Transformers een verscheidenheid aan nieuwe krachten en zo begint een race om deze kleine robotjes te verzamelen.



"Wat een prachtig uitzicht. Ik denk dat ik me even transformeer in een fototoestel."



Deze had ik vroeger ook. Als je 'm uitklapte kreeg je een Hyundai Pony 1.2 liter.



Zou die auto van Colin McRae eigenlijk ook een Transformer zijn?

MELBOURNE HOUSE ▪ ATARI ▪ TEL: 040-2393580

# ERS ARMADA

## ezichten



Niet te snel steven; anders valt je hond van je hoofd.



### VER, DOPE EN SMAKELIJK

Dit alles wordt duidelijk gemaakt door vette CG animaties, die het hele spel door het verhaal vertellen. Deze worden verzorgd door het Japanse bedrijf Buildup, dat eveneens de filmpjes van Soul Calibur 2 en Panzer Dragoon Orta heeft gemaakt. Iedereen die deze games heeft gespeeld, weet hoe goed deze gasten daar in zijn.
Maar niet alleen de filmpjes zien er dope uit, ook de in-game engine is een technisch hoogstandje. Melbourne House bewijst met deze game de PS2 helemaal door te hebben. Niet alleen de textures en de animaties zijn meer dan smakelijk, het is vooral de draw-distance van de levels die imponeert. Dit komt er op neer dat je ongelooflijk ver kan kijken en alles dat je ziet ook echt kan bereiken.

### DRIE HELDEN

Ieder level start je vanuit Autobot Headquarters, waar je de keuze hebt uit drie helden. Hotshot is de wijsneus, die in een knalgele sportauto kan veranderen. Zoals valt te verwachten is dit ook het snelle en wendbare personage. De stoere offroad buggy (of zoiets), Red Alert, is iets minder snel maar kan beter incasseren. Mijn persoonlijke favoriet is Optimus Prime, die verreweg het sterkst is (en logst). Er is gewoon niets leuker dan door een hele rits Decepticlones (oftewel, kanonnenvoer) heen te rammen als truck, iets dat de andere lichtere Autobots hem niet nadoen (die komen na een paar stuks al tot stilstand).

> "IK DENK DAT TRANSFORMER FANS EINDELIJK DE GAME GAAN KRIJGEN WAAR ZE AL ZOLANG OP HEBBEN GEWACHT. "

Als je in het Amazone level in de verte een ruïne ziet, dan kan je er na een lange wandeling ook daadwerkelijk belanden. Je kan echter ook richting die waterval gaan in de hoop één van de veertig Datacons te vinden, die ieder extra informatie over het verhaal en de personages verschaffen.
Om het einde van een level te bereiken (er zijn maar acht levels, die daarentegen zo groot zijn dat je er wel een tijdje zoet mee bent), zal je wel gewoon de vooraf bepaalde weg moeten volgen, maar verder ben je redelijk vrij om te gaan en staan waar je wilt.

Hoewel het hele spel met ieder van de Autobots te doorlopen is, zijn er absoluut bepaalde levels die beter te doen zijn met een bepaald personage.
Iedere Minicon die je vindt heeft ook zijn eigen 'load-out', wat ervoor zorgt dat de twee lichtere jongens wel een prijs moeten betalen voor hun snelheid. Ondanks dat zij alledrie met vier Minicons tegelijk kunnen worden uitgerust, zijn bepaalde combinaties van zware Minicons (met een grote load-out dus) alleen voor Optimus weggelegd.
De vier functies van de behulpzame robotjes worden op de schouderknoppen geplaatst, terwijl je de Transfomer met de twee analoge knuppels verplaatst (à la Halo). Sommige van de gevonden Minicons voorzien je van extra schilden en homing missiles, terwijl andere je een zweeffunctie of energon vision geven.
Na het eerste level krijg je ook nog eens een vaste Minicon partner die je overal volgt. Je kan ten koste van je energiemeter met 'm powerlinken, wat een bullet-time effect veroorzaakt. Alles behalve jijzelf beweegt dan langzamer en je vuurkracht neemt toe.

### SITUATIESCHETS

Volg je het allemaal nog? Hoe komen al deze elementen nou precies samen? Laat me je de volgende situatie schetsen die ik in het spel ben tegengekomen. Je ramt als auto door een groepje Decepticlones heen en lanceert jezelf dankzij een heuvel de lucht in. Vervolgens transformeer je en glij je dankzij een Minicon al schietend naar een vliegdekschip toe. Je powerlinkt om alle vijanden op het dek makkelijk uit te schakelen en jezelf een weg door het schip heen te banen. Dan blijkt het schip de driehonderd meter grote Decepticon Tidal Wave te zijn, die eveneens de eindbaas van het level is. Vette shit!

### AAN JOU DE KEUZE...

De grote hoeveelheid Minicons brengen ook de nodige variatie met zich mee. Als jij namelijk genoeg van deze kleine helpertjes hebt verzameld, kan je op heel veel verschillende manieren jouw Transformer configureren.
De jongens van Melbourne House zijn zelfs zo vriendelijk geweest om precies uit te rekenen op hoeveel manieren. Als je rekening houdt met de drie verschillende moeilijkheidsgraden, de hoeveelheid speelbare personages en de veertig verschillende Minicons, dan kom je op maar liefst 29.000 combinaties om de drie grote koekblikken te customizen.
Natuurlijk moet je dit getal met een reus-achtige korrel zout nemen, maar als er in de praktijk slechts een fractie van deze hoeveelheid overblijft dat echt merkbaar anders speelt, is dat evengoed indrukwekkend.

### POSITIEF

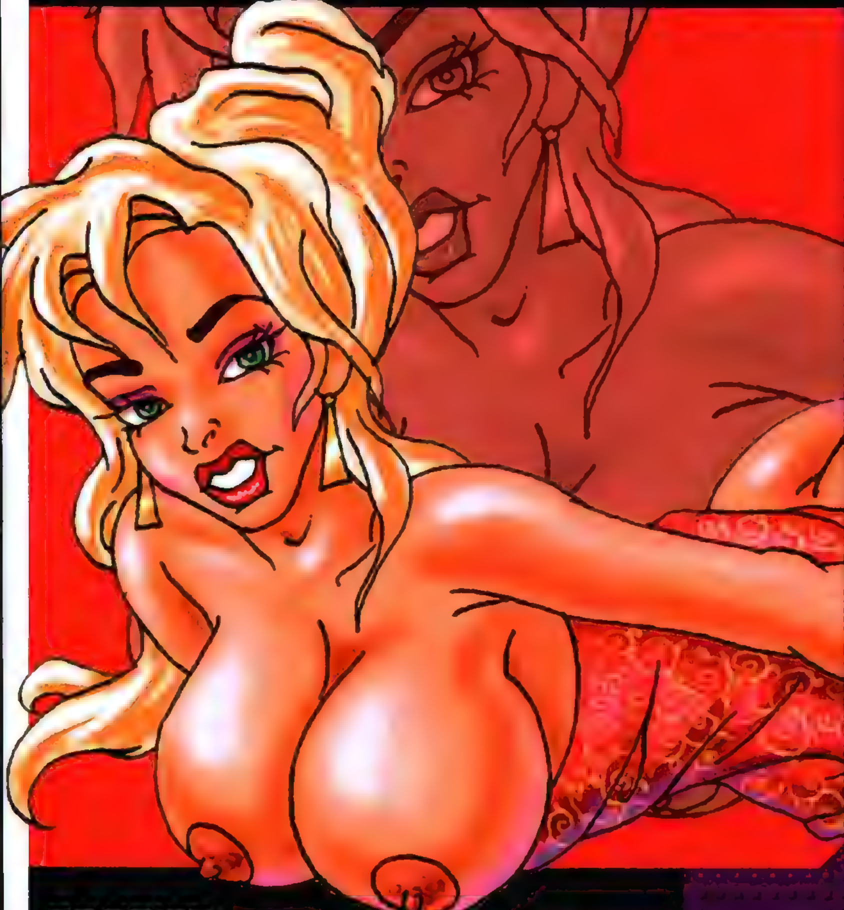
Als je na het lezen van dit stuk het idee hebt gekregen dat ik behoorlijk positief ben over dit spel, dan heb je het bij het juiste eind. Transformers Armada lijkt een hele goede game te worden, die zich ook geheel los van de naamsbekendheid staande kan houden. En met nog een paar maanden om de laatste puntjes op de i te zetten, heb ik er vertrouwen in gekregen dat Transformer fans eindelijk de game gaan krijgen waar ze al die jaren op hebben zitten wachten. ◄



"Hallo, ben ik hier bij de Fire Fighters? Niels had nog geen indeling gemaakt voor dit nummer, dus ik zoek me gek!"


The mission is official. Revenge is personal.
8 action-packed missions
Unique Stealth Attacks
Extensive arsenal of weapons
Nikki Connors lost everything when the world's most brutal terrorist organization killed her family. Now she's a member of Phoenix, a covert agency dedicated to counter-terrorism – but she also has a mission of her own: revenge. With unsurpassed skills, weapons, and tools for concealment, she's ready to settle the score.
AVAILABLE 06-02-2004
ROGUE OPS
Get Briefed at: www.rogueops.com
PlayStation 2
XBOX
NINTENDO GAMECUBE

# REVIEWS



DEUS EX: INVISIBLE WARS
MAXIMO VS THE ARMY OF ZIN
ONIMUSHA TACTICS
METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM
SWORD OF MANA
MISSION IMPOSSIBLE: OPERATION SURMA
SEGA GT ONLINE
RAINBOW SIX III
MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE
TERMINATOR 3: WAR OF THE MACHINES
KILL SWITCH
DUNGEONS AND DRAGONS: HEROES
AIRLINE 69
NO ONE LIVES FOREVER: CONTRACT J.A.C.K.
APOCALYPTICA
KNIGHTSHIFT
WHIPLASH
BREATH OF FIRE: DRAGON QUARTER
BATMAN: RISE OF SIN TZU
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
SSX 3
MAGIC THE GATHERING: BATTLEGROUNDS
NFL STREET
ARMED AND DANGEROUS
NBA JAM
CORTUGA PIRATES OF THE NEW WORLD
BATTLESTAR GALACTICA
FINDING NEMO
SPYRO ADVENTURE
CRASH NITRO KART
HUNTER THE RECKONING REDEEMER
ROBIN HOOD DEFENDER OF THE CROWN
HARRY POTTER EN DE STEEN DER WIJZEN

## DE GRIEP

Als ik zo oud word als ik me nu voel, ga ik heel lang van m'n pensioen genieten. Godverdomme wat heeft die griep me te pakken gehad. En nog, zelfs twee weken na de eerste koortsaanval, zit ik met een barstende koppijn te tikken (hoewel de kerstborrel van gisteren daar misschien ook mede schuldig aan is).
Voor het eerst in 10 jaar PU heb ik me ziek moeten melden. Had ik gisteren een functioneringsgesprek met Niels (hij is per slot de baas), zegt die eikel dat ik de laatste tijd nogal vaak ziek ben! Nou dat werd nog een gezellig praatje in het testhok.
Enfin, nog effe een weekje doorbeuken en dan is dit nummer ook weer klaar en gaan we weer vrolijk verder met PU nr. 122. Hé Niels, is dat geen mooie gelegenheid voor een feestje?

| | |
|---|---|
| 00-09 | SMAAK IN JE MOND VAN EEN GECASTREERDE REIGER |
| 10-19 | BARSTENDE KOPPIJN |
| 20-29 | NIET WARM TE KRIJGEN IN BED |
| 30-39 | ETEN SMAAKT NAAR NIKS |
| 40-49 | MOE, MOE, MOE... |
| 50-59 | KLAMME LAKENS BEGINNEN TE MEUREN |
| 60-69 | ONTBIJTJE WORDT GESERVEERD |
| 70-79 | KRANTJE LEZEN IN BED |
| 80-89 | DE KOORTS IS WEG! |
| 90-100 | WE GAAN WEER AAN HET WERK! |

CHEATS, WALKTHROUGHS OF TIPS NODIG? CHECK DAN:
WWW.GAMEWINNERS.COM
WWW.GAMEFAQS.COM

# DEUS EX: INVISIBLE WARS

SCORE **83**

| GRAPHICS | REPLAY | GAMEPLAY |
|---|---|---|
| 8 | 7 | 8 |

Ondanks de lichte versimpeling en de console touch, is Deus Ex: Invisible Wars toch weer een uniek en gedurfd stukje entertainment

# DEUS EX INVISIBLE WARS

*Deus Ex werd in 2000 door vele PC magazines uitgeroepen tot game van het jaar. Zal het de opvolger ook zo vergaan?*

IW (Invisible Wars) is weer volop genieten in het donkere Deus Ex universum dat in deel 1 werd geschapen. Ook nu speelt het spel zich af in de toekomst waarbij voor- en tegenstanders van nano-technologie en biomodules elkaar naar het leven staan.
Als speler, een soort super cyborg agent, zit je er middenin en zal je naar gelang het spel vordert steeds cruciale keuzes moeten maken, voornamelijk geënt op het type gameplay dat je aanhangt: silent killing, hacken, run & gun, niemand killen of een combinatie van speelstijlen.
Ook nu werkt dit weer perfect en het is supercool jezelf uit te bouwen met allemaal upgrades die de gameplay beïnvloeden. Ietwat vergelijkbaar als in Metroid Prime, met het enorme verschil dat in Nintendo's game de upgrades vastliggen en je in IW zelf kiest wat je upgrade en hoe.

## VERSIMPELD

De gameplay is er overigens wel een stukje simpeler op geworden. Zo is de interface beperkter maar overzichtelijker; je hebt veel minder slots en alles is in één keer te overzien. Het doet erg console aan maar als het beter werkt, who cares?

Ook het upgraden werkt eenvoudiger. In plaats van skills heb je vijf biomods slots voor ogen, hoofd, benen armen en torso. Ieder slot kent drie sterkte niveaus. Daarbij heb je verschillende keuzes en tijdens het spel kun je altijd wisselen tussen biomods.
Ook de wapens zijn wat simpeler; er is bijvoorbeeld slechts één type munitie voor ieder wapen. Dit is wat onrealistisch maar stoorde mij eveneens geenszins. Dit in tegenstelling tot Deus Ex fans van het eerste uur die het, zo melden zij massaal op internet, veel te console (lees eenvoudig) vinden. Ik vind dit onzin, omdat de gameplay nog steeds staat als een huis.
De interactie met NPC's is steeds weer anders. Je kunt vaak wel op vier of vijf verschillende manieren raadsels, obstakels en vijanden tegemoet treden. De A.I. van de NPC's tijdens gevechten is af en toe wel wat shaky. De mannen en vrouwen doen hun ding maar lijken vaak te vervallen in vaste routines. Gelukkig beïnvloedt dit de verschillende manieren om je van diezelfde vijanden te ontdoen niet en dat is toch het belangrijkste.

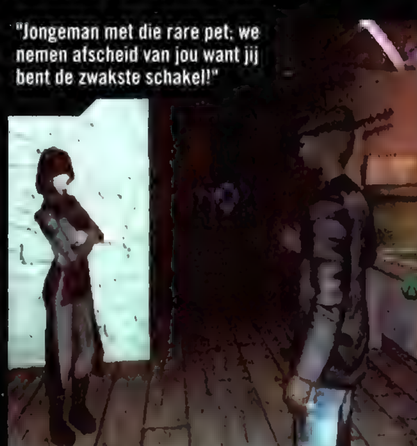
> "ANDERE SPELLEN LIJKEN ZO VERSCHRIKKELIJK LINEAIR IN VERGELIJKING MET INVISIBLE WARS."

## FRAMERATE

Als je de game voor het eerst opstart op je PC (de Xbox-versie heb ik nog niet getest) schrik je je het apelazerus. Het openingsscherm ziet er niet uit. Wat stoeien met de resolutie (van standaard 640 X 480 naar 1280 x 1024 bijvoorbeeld) en Anti-Aliasing helpt echter wonderwel. Dit heeft een prijskaartje en ook nu duikt een oude Deus Ex kwaal op; de framerate. Die kakt op mid-end systemen behoorlijk in waardoor je dus wat grafische toeters en bellen uit moet zetten.
Op een topsysteem ziet het er allemaal spooky en sfeervol uit en is ook het oog voor detail noemenswaardig. Vooral schaduwen, bumpmapping en high-poly modellen zorgen voor een visueel feest, terwijl de levels zelf weer erg basic en statisch zijn.
Grafisch is het spel te betitelen als de spreekwoordelijke 'mixed bag' maar de onderhuidse sfeer blijft het hele spel knap gehandhaafd en dat geeft de doorslag.

## GEPATCHED

De onlangs verschenen 1.1 patch maakt overigens veel goed. Download deze en de volgende verbeteringen worden doorgevoerd. De muisinput voelt niet meer 'laggy' aan, de HUD is meer naar de zijkanten geschoven, tekstgroottes zijn ingekrompen, de F10/F12 Quicksave en -load toetsen zijn toegevoegd, aangevallen NPC's worden eerder agressief, headshot-schade van het pistool is verhoogd en de stungun-prod schade is toegenomen. Ik speelde de US versie maar de Europese versie - die bijna in de winkel ligt - zal al standaard gepatched zijn. Grote kans dus dat eerder ge-



"Jongeman met die rare pet: we nemen afscheid van jou want jij bent de zwakste schakel!"



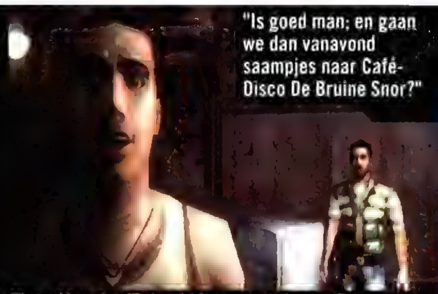
"M'n enige redding is dat die kleren zo stijf bevroren zijn dat ik me heel voorzichtig uitkleed en dan wegren, terwijl m'n overall gewoon blijft staan..."

## HARDCORE FANS NIET BLIJ

Vlak voor de Amerikaanse release van Deus Ex ontstond er een heuse rel rondom de demo die Ion Storm vrij had gegeven. De demo viel bij heel veel fans niet in goede aarde. De gameplay zou te simpel zijn en niet meer hardcore Deus Ex genoeg. Dit ging zelfs zo ver dat er een heuse website in het leven werd geroepen die fans opriep een petitie in te dienen bij Spector en de zijnen, om de game langer in ontwikkeling te houden.
Zwaar overtrokken natuurlijk. Toegegeven, de game is op bepaalde onderdelen wat toegankelijker en laat wat steekjes vallen, maar nog altijd biedt Invisible Wars tonnen meer diepgang, vrijheid en verhaal dan het zoveelste doorsnee actiespelletje.
Voor de lol kun je hier de site checken:
www.petitiononline.com/DXIWDemo/petition.html

ION STORM • EIDOS • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.EIDOSINTERACTIVE.CO.UK/GSS/DXIW

geworden. Verplichte kost voor de fijnproevers.

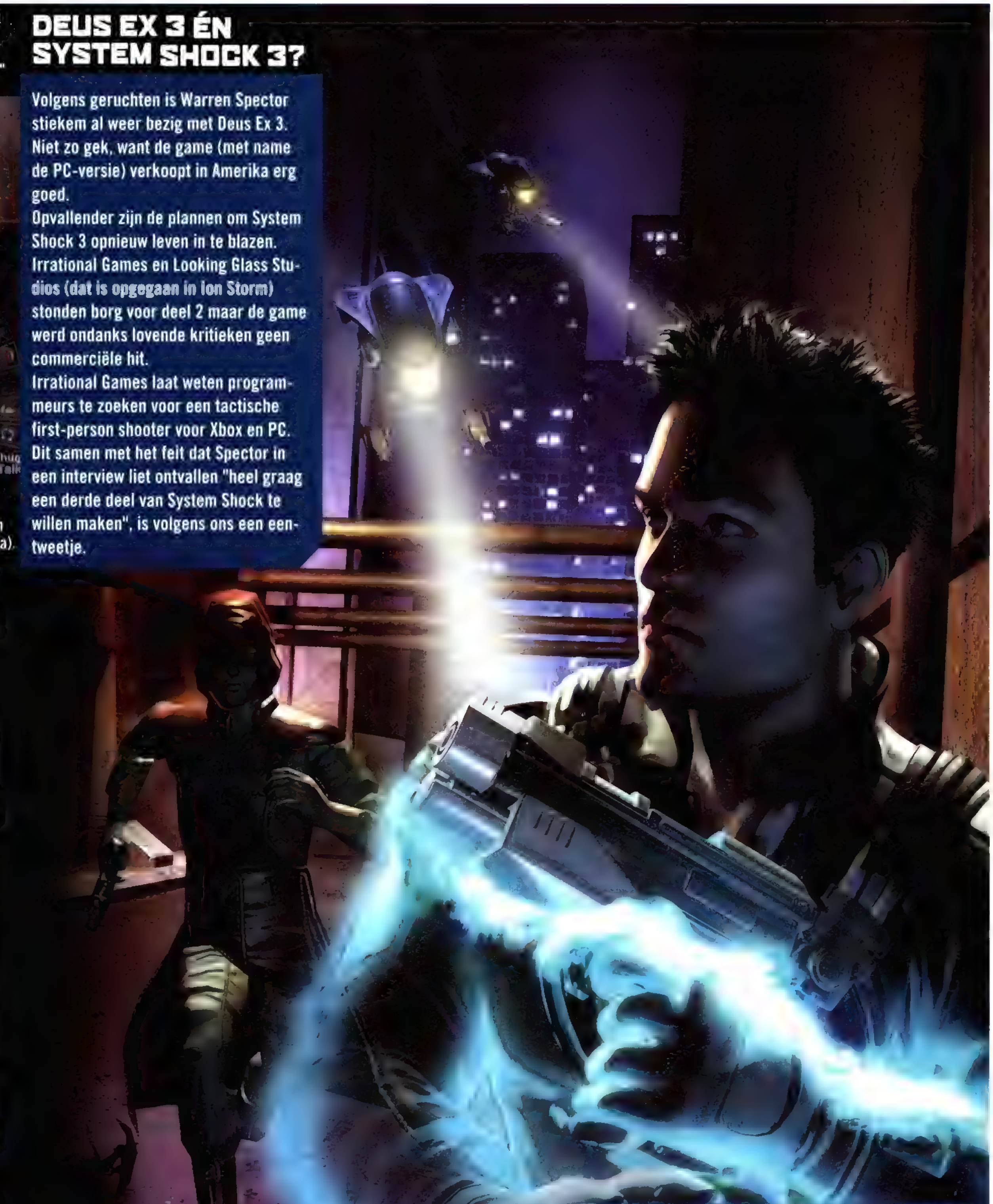

"Is goed man; en gaan we dan vanavond saampjes naar Café-Disco De Bruine Snor?"



"Kom erin (oeps, dat zei ik tegen m'n vriend ook vannacht, hahaha). Leuk diezelfde outfit. Nieuw?"

## DEUS EX 3 ÉN SYSTEM SHOCK 3?

Volgens geruchten is Warren Spector stiekem al weer bezig met Deus Ex 3. Niet zo gek, want de game (met name de PC-versie) verkoopt in Amerika erg goed.
Opvallender zijn de plannen om System Shock 3 opnieuw leven in te blazen. Irrational Games en Looking Glass Studios (dat is opgegaan in Ion Storm) stonden borg voor deel 2 maar de game werd ondanks lovende kritieken geen commerciële hit.
Irrational Games laat weten programmeurs te zoeken voor een tactische first-person shooter voor Xbox en PC. Dit samen met het feit dat Spector in een interview liet ontvallen "heel graag een derde deel van System Shock te willen maken", is volgens ons een een-tweetje.



noemde probleempjes hier niet eens van toepassing zijn.

### OPEN ARMEN

Ondanks dat Invisible Wars niet op alle vlakken de belofte inlost, is het toch weer een hele toffe game geworden voor iedereen die op zoek is naar vrije gameplay in een grimmige sciencefiction wereld.
De technische onvolkomenheden, de licht teleurstellende A.I. en de versimpeling van het Deus Ex concept zijn zaken die je aan het denken zetten maar dan nog heeft de game zoveel sfeer, variatie en een open structuur, dat ik 'm met open armen ontvang. Andere spellen lijken zo verschrikkelijk lineair in vergelijking met Invisible Wars en ik denk dan ook dat Ion Storm's avontuur een voorbode is van de games van de toekomst.


"Bah, ik wilde een lekkere boerenknul in een kort spijkerbroekje."

FULL-SCREENSHOT



GENRE: ACTION-RPG • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: 10 FEBRUARI 2004

# WERKEN IN DE G

## De droom van veel gamers

*De droom van veel gamers is om later zelf in de gamesbiz te werken. Hoe ze dat doel moeten bereiken, weet echter bijna niemand. Daarom brengen wij de industrie in kaart, beschrijven we de verschillende beroepen, geven aan welke skillz je moet bezitten en tenslotte, hoe je op die plek terechtkomt. De volgende vakgebieden komen aan bod: pr-medewerker/projectmanager, gamejournalist, games lokaliseren, developer, bugfixing en helpdeskmedewerker.*



# PUBLIC RELATIONS/ PROJECTMANAGER

***Een public relations medewerker/projectmanager moet er voor zorgen dat de games van zijn/haar publisher aandacht krijgen van kranten, magazines, tv, radio en internet, zodat de potentiële koper op het product geattendeerd wordt.***

### SKILLZ

Een HBO-opleiding is een minimale vereiste. Er zijn meerdere algemene marketing & communicatie opleidingen die een goede basis bieden. Verder is het belangrijk dat je commercieel denkt, goede sociale en communicatieve vaardigheden bezit, de Nederlandse taal perfect beheerst (voor de wervende persberichten) en vloeiend Engels spreekt.

### EASY MONEY OF JE DOOD WERKEN?

**Jiska Ludikhuize (Atari):** "In principe is het een 9 tot 5 baan. Maar als er veel grote titels worden gereleased, komt het voor dat er veel moet worden overgewerkt.

**Michiel Verheijdt (Ubi Soft):** "Verwacht geen suf kantoorbaantje waar je tussendoor kan snurken. Flexibiliteit is in dit vak essentieel, soms moet je in het weekend werken of 's avonds tot laat voor evenementen en presentaties. Ook perstrips kunnen op een zaterdag beginnen of eindigen."

**Onno Bos (Take 2):** "Op papier 9 tot 5, maar types als Jan Meyroos bellen altijd op de meest verrotte tijden."

### HOE KRIJG IK DIE JOB?

**Johan de Windt (Atari):** "Gewoon zoals bij elke baan, reageren op een vacature of een open sollicitatie schrijven. Tip: stage lopen bij een bedrijf is altijd een handige ingang. Een goede kennis van games is bij Atari niet verplicht, wel een groot voordeel."

**Michiel Verheijdt (Ubi Soft):** "Gewoon, reageren op een vacature. Het werkt wel in je voordeel als je wat van games afweet, je hoeft echter geen gamefreak te zijn."

### MAAK IK VEEL KANS?

Weinig. Nederland kent een kleine vijftien gamepublishers, die maximaal drie pr-medewerkers hebben. Meer dan 45 banen zijn er dus niet.

**Pim Hofmeester (Ubi Soft):** "Het is erg moeilijk om de industrie binnen te komen. Er zijn maar weinig uitgevers, met ook nog eens weinig werkplekken. Echter, de aanhouder wint. Ondergetekende heeft er drie jaar over gedaan om een spot te bemachtigen."

### VACATURES CHECKEN

Elke publisher in Nederland heeft een eigen site met een menuutje vacatures. Gewoon dus www, de naam van de publisher en nl intoetsen. Er staat vaak ook een adres voor open sollicitaties.

In het buitenland zijn weliswaar meer pr-banen te vinden maar deze jobs zijn voor Nederlanders een utopie, aangezien je de taal van het land vloeiend moet beheersen. ◄

# AMESINDUSTRIE

## GAMEJOURNALIST

***Een gewilde baan. Beetje gamen op de bank, beetje reizen, beetje feesten en aan het eind van de maand als bonus voor al deze ontberingen een paycheck.***

### SKILLZ

Er is geen opleiding voor gamejournalist! Alles wat je nodig hebt is een vaardige pen (of is het keyboard tegenwoordig?), goede kennis van games, de mentaliteit om deadlines te halen plus een flinke dosis geluk. Er zijn immers weinig gamesmags in de Benelux, met ook nog eens nauwelijks vaste banen.
Freelancers hebben meer kans. Freelance betekent dat je alleen werkt als een opdrachtgever werk voor je heeft. Omdat je van twee pagina's schrijven per maand niet kunt leven, zul je er of een baan/bladen naast moeten hebben, of constant dienen te lobbyen voor extra opdrachten.

### EASY MONEY OF JE DOOD WERKEN?

Overwerken hoort erbij, zeker als de deadline van het nummer nadert. En games spelen en reizen kost tijd. Een 38-urige werkweek kun je dus vergeten.

### HOE KRIJG IK DIE JOB?

Vanuit het niets bij de PU of een ander gamesblad werken, is onmogelijk. Omdat er geen standaard opleiding bestaat, weet een hoofdredacteur immers niet hoe goed iemand is. En dus zul je bij andere media dienen op te vallen. Deze weg hebben alle PU-redacteuren gevolgd.
Begin bij een website of lokale krant. De meeste gamessites hebben vacatures en bij een lokale krant staan ze vaak open voor een leuke gamesrubriek. Omdat deze baantjes geen geld opleveren, wordt het kaf van het koren meteen gescheiden. Geldzoekers haken af en slechts diegenen met passie voor games blijven over.
Zorg er verder voor dat je een eigen stijl ontwikkelt, want dat is waar iedereen naar op zoek is; originele gasten.

### MAAK IK EEN KANS?

Over games schrijven kun je morgen al, er zijn genoeg sites die werk hebben. Als freelancer kun je ook best wel eens geluk hebben bij de bladen; bij sommige gamesbladen wisselt de groep freelancers nog weleens.
Daarnaast willen steeds meer non-gaming bladen een gamerubriek. Ken je iemand bij zo'n blad, meteen aanklampen. Een vaste baan is echter onmogelijk als je geen of weinig ervaring hebt.

### VACATURES CHECKEN

Check gamesites regelmatig voor vacatures. Als bladen banen te vergeven hebben, doen ze dat via de website van hun uitgever. Check het colofon van een blad voor de naam van de uitgever. ◀



# BUGFIXING

*Als een game klaar is, moet hij op fouten, oftewel bugs getest worden. Daar nemen developers zogenaamde gametesters voor aan. Het is het laagste baantje wat je kunt krijgen binnen de gamesbiz en betaalt matig. Je bent echter wel in de industrie binnen en da's een mooi begin.*

### SKILLZ

Goed kunnen gamen, goed kunnen concentreren, veel geduld hebben, beetje met computers kunnen omgaan. Denk niet dat je lekker een game uit mag spelen. Jouw taak is 10975376 keer hetzelfde level afwerken en bugs rapporteren.

### EASY MONEY OF JE DOOD WERKEN?

Je wordt slecht betaald en werkt je dood. Bugfixing gebeurt altijd op het eind en je weet, op het eind is tijd schaars.

### HOE KRIJG IK DIE JOB?

Reageer snel op de vacatures. CV's zijn niet belangrijk. Wel het feit of je tijd hebt. Je moet mad zijn op games om deze baan vol te houden.

### MAAK IK EEN KANS?

Sorry, in het verkeerde land geboren. In Nederland zijn maar weinig publishers, dus weinig testers nodig.

### VACATURES CHECKEN

Op de sites van developers en agency's vind je baantjes als gamestester. Een job in het buitenland wordt lastig, aangezien dit werk door iedereen gedaan kan worden en dus kom je als buitenlander niet in aanmerking.



# GAMES LOKALISEREN

***Steeds meer games bevatten Nederlands geschreven en gesproken tekst. Aangezien vrijwel alle games in het buitenland worden gemaakt, moeten die teksten dus eerst vertaald worden. Dat heet met een moeilijk woord 'lokaliseren'.***

### SKILLZ

Vereist zijn een perfecte beheersing van de Nederlandse taal, Engels, Duits of Frans en veel kennis van computergames.
Daarnaast maak je meer kans op een job als Windows, Word en Excel geen geheimen voor je hebben en je kunt omgaan met e-mail-, browser- en ftp-software, Acrobat, Homesite (of vergelijkbare HTML-editors), Trados, SDLX en ProTools.
Tenslotte, en dat is misschien wel het belangrijkste, moet je creatief zijn met taal. Letterlijk vertalen werkt niet. De vertaling moet leuk zijn (vertaal maar eens een Engelse grap), bij de beelden passen en ongeveer van dezelfde lengte zijn als het origineel.

### EASY MONEY OF JE DOODWERKEN?

Slechts mensen met engelengeduld kunnen lokaliseren. De schermteksten, audioscripts, webteksten, persberichten, productinformatie, handleidingen en/of doosteksten moeten allemaal foutloos vertaald worden.
Daarna dient de nieuwe audio opgenomen te worden. Dat doe je met zelf gecaste stemacteurs. Deze opnames regisseer je, je bewerkt ze en levert ze wederom foutloos af.
Tenslotte moet je controleren of alle teksten en audio goed in de game gestopt zijn. Dit kan op kantoor of bij de ontwikkelaar in het buitenland. Lijkt een leuk snoepreisje, maar is het niet. Je hebt slechts korte tijd voor die klus. Stressen dus.

### HOE KRIJG IK DIE JOB?

Reageer op vacatures of doe een open sollicitatie. Je moet overigens een relevante (taal)studie op minimaal HBO-niveau hebben afgerond, wil je een kans maken op een vaste baan.

### MAAK IK EEN KANS?

Niet echt op vaste baan. Nederland kent momenteel maar één bedrijf dat zich specialiseert in het lokaliseren van games, genaamd U-Trax en die hebben op moment van schrijven geen vacatures.
Freelancers zijn echter altijd welkom, aangezien het aanbod aan werk snel groeit.
Het is een coole job. Onze eigen Jurjen en Steven hebben voor Utrax gewerkt, terwijl Jan en J.J. in een ver verleden rechtstreeks voor publishers games lokaliseerden.

# WERKEN IN DE GAMESINDUSTRIE



## HELPDESKMEDEWERKER

***Zit je vast in een game, dan bel je de helpdesk. Helpdeskmedewerker is een baan waarin je veel games kunt en moet spelen.***

### SKILLZ

De games van je baas helemaal kennen, goede kennis van de Engelse taal (games zijn vaak Engelstalig), een duidelijke stem, bakken geduld en ervaring met het (telefonisch) te woord staan van mensen. En vooral een damn goede gamer zijn.

### EASY MONEY OF JE DOOD WERKEN?

**Michiel van Dijk (Nintendo):** "Je werkt van 10.00 tot 18.00. Soms zul je bij events van je baas ingezet worden, doorgaans in het weekend. Verder wil ik melden dat je goed tegen druk bestand moet zijn. Je hangt de hele tijd aan de lijn en moet snel een antwoord paraat hebben."

### HOE KRIJG IK DIE JOB?

**Michiel van Dijk (Nintendo):** "Een mix van geluk en timing. Ik besloot op 17-jarige leeftijd met school te kappen. In de hoop een nieuwe opleiding te vinden, bladerde ik de krant door. Als gamesverslaafde viel mijn oog op een advertentie met Joanna Dark en het Nintendo-logo. Onder het motto: "Waarom ook niet?!", schreef ik een sollicitatiebrief met daarbij een lijst games waarvan ik zeker wist dat ik mensen er doorheen zou kunnen praten. Binnen twee dagen werd ik uitgenodigd voor een sollicitatiegesprek."

### MAAK IK VEEL KANS?

Matig. Alleen de hele grote publishers (kaliber EA, Microsoft, Sony en Nintendo) hebben meerdere helpdeskmedewerkers. Naar verwachting zullen er dus maar weinig helpdeskbanen te vergeven zijn. Jurjen heeft ooit bij de helpdesk van Nintendo gewerkt.

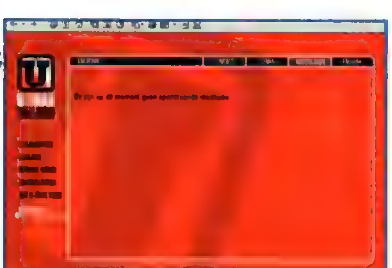
### VACATURES CHECKEN

Check websites van publishers. Als een uitgever nieuwe mensen zoekt, zal hij dat daar melden. Open sollicitaties zijn handig. De publisher slaat goede CV's op en gebruikt die als er vacatures zijn. ◄




### VACATURES CHECKEN

Check regelmatig www.lokalisaties.nl Op die site bevindt zich ook het (email)adres, waar je open sollicitaties naar toe kunt sturen. Mochten, naast U-Trax andere bedrijven gaan lokaliseren, dan melden ze zich ongetwijfeld via internet. ◄



## DIE GOEIE OUWE HELPDESK...

*Toen Jurjen onlangs weer eens wat nieuwe games ging checken bij het Nintendo-kantoor in Nieuwegein, raakte hij nog even aan de praat met Nintendo-guru Gerwin, de man die al elf jaar op de Nintendo-spellijn telefonische vragen van vastgelopen spelers beantwoordt. Dit soort noeste arbeid had Jurjen slecht zes jaar volgehouden, waarna hij zes jaar geleden als freelancer aan de slag ging.*

Zoals dat gaat als twee oud-collega's elkaar een tijd niet hebben gesproken, ontaardde het gesprek al snel in herinneringen ophalen aan 'die goeie ouwe tijd', zo van 'weet je nog dat...', en 'ken je nog die ene van...'. En zo kwamen al snel de meest memorabele telefoongesprekken met hulpbehoevende gamers aan het woord, waarvan hieronder twee aardige voorbeelden.

1. Jongetje: "Ik kan in Zelda het woestijnpaleis niet binnengaan. Er staat bij de ingang een soort grafsteen maar als ik die probeer te lezen, verschijnen er allemaal vreemde tekens in beeld."
Gerwin: "Je moet naar de bibliotheek gaan. Als je daar binnenkomt zie je bovenop een kast een groen boek liggen. Je moet tegen die kast rennen zodat het boek eraf valt, met dat boek kun je de geheime taal ontcijferen om het woestijnpaleis binnen te gaan."
Jongetje: "Oh, oké, bedankt, ik ga het meteen proberen."
Jongetje belt een uurtje later terug: "Ik ben net bij ons in het dorp naar de bibliotheek geweest, maar die mevrouw van de bieb zei dat ze daar helemaal geen boeken over Zelda hadden!"
2. Jurjen speelt Street Fighter II tegen een collega met op zijn hoofd het headsetje van de telefoon. Zoals gebruikelijk gaan de vuurballen en wervelwindtrappen gepaard met de nodige trash talk om de klappen wat harder aan te laten komen.
Jurjen: "Laffe hoerrrrr, ik ga jou dood maken. Ik ben de meester van de pijn, en jij bent een worm die ik ga vertrappen. Jouw zielige leventje is voorbij, want ik... (wordt zelf hard getroffen) ooh, dacht je daar mee weg te komen? Dacht je daar mee weg te komen? Nu ga ik je pas echt hard straffen man. Je hebt me kwaad gemaakt, en dat is niet zo slim. Nu ga je bloeden, hoer!"
Angstig klinkend jongetje in Jurjen's oor "Eh meneer? Ik had eh, alleen maar een vraag over Bubble Bobble..."

WERKEN IN DE GAMESINDUSTRIE

# GAMES MAKEN

***De sector met de meeste banen, ook in Nederland dankzij onze eigen explosief groeiende developers Guerilla en Playlogic.***



## WELKE FUNCTIES HEEFT EEN DEVELOPER?

**De crew die zorgt dat een game draait**
Lead programmer
Programmer
**De crew die zorgt dat een game er mooi uitziet**
Graphic artist, onderverdeeld in art director, concept artist, texture & shading artist, 3D modeller en animators
Game designer
Level designer
**De persoon die zorgt dat de game goed klinkt**
Musicus en sound F/X maker
**De gasten die zorgen dat alle bovenstaande types hun werk goed en tijdig afleveren**
Project manager
Head of productions

## SKILLZ

In Nederland zijn weinig echt op gamedevelopment toegespitste opleidingen. Je hebt enkele opleidingen 3D vormgeving, waarin je met Max en Maya leert werken en je kunt op de HKU (Hoge School van de Kunsten Utrecht) gamedesign leren. Idealiter zou je voor de technische beroepen (graphics en programmer) een gerichte kunst/CAD Design 3D opleiding of specifieke IT/programmering opleiding moeten hebben voltooid. De specifieke gameskennis wordt vervolgens in de praktijk opgedaan in de gamestudio zelf.
In de VS zijn bovenstaande opleidingen wel voorhanden. Het is dus interessant om eens te kijken of je daar terecht kunt. Vraag het eens aan je leraar op school of ga het internet op en zoek naar informatie. Voor studie mag je een aantal jaar in de VS verblijven.
Wat nu als je geen van deze opleidingen hebt gedaan. Kun je jouw droombaan dan gedag zeggen? Nee. Veel bewoners van gamestudios zijn autodidact. Dat wil zeggen dat ze zich de skillz zelf hebben aangeleerd, door thuis uren op de PC te ploeteren. Sowieso is thuis trainen een vereiste in deze sector. De techniek gaat immers snel vooruit en de baas vindt het niet fijn als je die nieuwe snufjes in zijn tijd probeert te doorgronden. Het is zaak up to date te blijven met de nieuwste programmeertechnieken. Studeren dus! Mail daarom gewoon eens een publisher en vraag wat je moet kunnen voor een bepaald beroep en ga oefenen.

## EASY MONEY OF JE DOOD WERKEN?

Van alle banen is dit de zwaarste. Developers hebben geen leven, zeker als de game tegen de deadline aanloopt. Je kunt dan ook beter stellen dat developer geen baan is, maar een manier van leven, een passie. Het moet echt je droom zijn om een game te maken, anders trek je werktijden van tien uur per dag, zes dagen in de week niet (de maanden voor de deadline). We zijn zelfs wel eens bij developers geweest, waar men op het werk sliep. O ja, en rijk word je er ook niet van...

## HOE KRIJG IK DIE JOB?

***Martin de Ronde (Guerilla):*** "Lever een portfolio aan met wat code (als je programmeur bent) ofwel mooie plaatjes (als je artist bent). Een kort briefje daarbij volstaat, waarin je meldt voor wat voor functie je solliciteert en, belangrijk, je adres (wordt door sommigen nogal eens vergeten!!). Dit kan allemaal digitaal, maar het beste stuur je gewoon een CD met brief en inhoud."
***Rogier Smit (Playlogic):*** "Graag een CV vergezegeld van een begeleidende brief met daarin motivatie, persoonlijkheidschets en eventuele andere informatie. Een demo met relevante werkzaamheden en/of voorbeelden van modellen en animatie is erg belangrijk en vaak zelfs doorslaggevend, aangezien dat de enige manier is waarop we kunnen zien of iemand goed is.

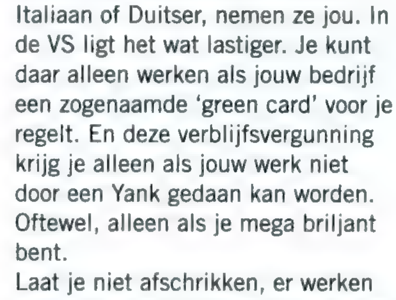
## MAAK IK EEN KANS?

Van alle banen in dit artikel is dit degene waarop je het meeste kans maakt. In Nederland werken een paar honderd man bij een developer, wereldwijd tienduizenden. Het aanbod is echter groot, dus je zult erg goed moeten zijn om voor een baan in aanmerking te komen.

## VACATURES CHECKEN

Je hebt twee manieren: óf je gaat voor de open sollicitatie en stuurt je CV plus demo naar de developer van je keuze. Let wel, iedereen wil voor Bungie, Blizzard en Rockstar werken en dus is hun keuze immens. Vaak nemen ze ook alleen mensen die bij kleinere developers hebben bewezen te kunnen presteren.
Ten tweede kun je op zoek gaan naar vacatures. Alle developers hebben een eigen site met daarop een menuutje 'vacatures'. Check it out. Daarnaast zijn er een aantal sites die zich richten op die vacatures. www.gamasutra.com is het beste startpunt. Andere goede sites zijn www.gamesindustry.biz en www.idga.com.
Tenslotte zijn er agency's die voor jou bemiddelen bij het zoeken naar een baan. Bijvoorbeeld Aardvark Swift (www.aardvarkswift.com) of Gamejobs (www.gamejobs.com). Let wel, die agency's vragen geld voor hun service.
Logischerwijs bevinden de meeste developmentbanen zich in het buitenland. Probleem? Nee, niet persé. Binnen de EG mag je overal werken, en als jij beter bent dan een Brit, Italiaan of Duitser, nemen ze jou. In de VS ligt het wat lastiger. Je kunt daar alleen werken als jouw bedrijf een zogenaamde 'green card' voor je regelt. En deze verblijfsvergunning krijg je alleen als jouw werk niet door een Yank gedaan kan worden. Oftewel, alleen als je mega briljant bent.
Laat je niet afschrikken, er werken momenteel een fiks aantal Nederlanders bij grote Amerikaanse developers. Kwaliteit komt overal aan de bak. ◄





SKATE

GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 9 | SCORE 84

Wie er graag op los hackt 'n slasht, heeft aan Army of Zin een hele goeie. Dankzij enkele leuke toevoegingen is dit een meer dan waardige opvolger geworden.





"Oké jongens, jullie leiden 'm af en dan zal ik 'm eens de glove of love laten voelen, zoals ie 'm nog nooit gevoeld heeft."



Niks aan de hand, dit is Jurjen's moeder, ook wel bekend als het Asser kruidenvrouwtje, die effe haar kakstoters aan 't snoeien is.



Ach kijk, zij hebben ook al een Eye Toy.

# MAXIMO VS. ARMY OF ZIN

***Maximo: Ghosts to Glory was een vette game maar wist jammer genoeg het grote publiek niet voor zich te winnen. Zou de massa ditmaal wel overstag gaan?***

Op zich had het eerste deel, Ghosts to Glory, alles in zich om uit te groeien tot een grote hit. De flinke dosis actie in combinatie met het cartooneske uiterlijk van de game wist echter niet al te veel harten te veroveren.
Degenen die de game wel gespeeld hebben, waren veelal dolenthousiast en dat heeft Capcom doen besluiten er een tweede deel met aardig wat toevoegingen en aanpassingen uit te trappen.

## GLORIA

Army of Zin gaat verder waar het bij Ghosts to Glory ophield, namelijk met Maximo's zoektocht naar zijn verdwenen liefde, Gloria. Daar komt in het verdere verloop van de game vrij weinig van terecht want vanaf de eerste seconde dat je in de game gegooid wordt, is het hacken, slashen, meer hacken en nog meer slashen geblazen met je zwaard en schild.
Daarmee is de toon gezet en dit geeft meteen ook het grootste verschil met het eerste deel aan. In Ghosts to Glory was het platformwerk gelijkwaardig aan de actie in de game. In Army of Zin is het springen van het ene naar het andere platform meer naar de achtergrond gedrukt en zijn het vooral de combat sequences die centraal staan.

> "JE VIJANDEN ZIJN ROBOTS DIE ZICHZELF VOEDEN MET DE ZIELEN VAN ONSCHULDIGE MENSJES."

## ROBOTS

Opvallend is toch wel dat Capcom is afgestapt van het Ghosts 'n Goblins-achtige concept. Je vijanden zijn geen geesten meer maar robots die zichzelf voeden met de zielen van onschuldige mensjes.
Veel van die tegenstanders, met name een aantal levelbosses die je verspreid over de twintig prachtig uitgewerkte levels aantreft, zijn verdomd moeilijk te verslaan. Gelukkig is de algehele moeilijkheidsgraad nu een stuk minder hoog dan eerder het geval was, wat de algehele spelervaring zeer zeker ten goede komt.
Je dient nog steeds naar sleutels, health-items en munten te zoeken om bijvoorbeeld nieuwe moves en armor te verkrijgen. Ook staat het illustere character Grim (de man met de zeis) je nog steeds terzijde en kun je hem nu, wanneer een speciale balk vol is, tijdelijk onder de knoppen krijgen om een handvol vijanden naar een andere wereld helpen.
Een hele interessante toevoeging is het feit dat je nu regelmatig geconfronteerd wordt met robots die achter onschuldige dorpelingen aanzitten. Slaag je er in om het mechanische tuig af te maken voordat ze hun klauwen in de machteloze burgers weten te zetten, dan zul je door hen beloond worden met bijvoorbeeld munten, powerups of onderdelen voor je harnas. Wat dat laatste betreft: dat is van levensbelang. Je wordt alsmaar sterker naarmate je meer harnas-onderdelen aan je lijf krijgt, maar wanneer je meerdere beuken hebt moeten incasseren, is het enige aan je lijf slechts een schattige boxershort. Weinig kans dat je daar ver mee zult komen.

## GEEN KWAAD WOORD

De controls zijn nog steeds erg intuïtief, de sound toereikend en het camerawerk uitstekend (indien nodig aan te passen met de rechter analoge stick of de L1 knop om de camera direct weer recht achter onze held te krijgen). Maximo heeft meer moves en combo's tot z'n beschikking dan in Ghosts to Glory en de levels zijn een stuk groter dan voorheen.
Kortom: er valt nauwelijks een kwaad woord te zeggen over deze game. Oké, hij is misschien wat aan de korte kant en op sommige momenten wil ie nog wel eens frustrerend zijn maar dat heeft mij er in ieder geval niet van weerhouden om meerdere malen terug te keren naar deze game, in de hoop elk level met een perfecte score te beëindigen en allerlei interessante stuff te unlocken. Army of Zin biedt wat dat betreft genoeg uitdagingen om je een aardig tijdje zoet te houden. ◄



"Help ons Maximo! Zo te zien (open gulpen, lelijk en agressief volk) heeft Ado/DenHaag weer eens verloren!"

CAPCOM • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EAGAMES.NL
GENRE: PLATFORM-HACK 'N SLASH • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: 19 FEBRUARI 2004

# ONIMUSHA TACTICS

SCORE **64** | GRAPHICS **7** | REPLAY **5** | GAMEPLAY **7** | JEROEN

Da's sneu; heb je een sterke franchise maak je een middelmatig tactisch rollenspelletje dat alleen fans leuk zullen vinden.

***Een tactisch avonturenspelletje dat zich afspeelt in de wereld van Onimusha? Dat zou best eens een knaller kunnen worden... Toch?***

Onimusha Tactics is eigenlijk net zoiets als Final Fantasy Tactics Advance (FFTA). Jouw team bevindt zich op een vierkant speelveld dat je vanuit een schuine hoek van bovenaf bekijkt. De ondergrond is plat maar om het wat interessanter te maken, hebben de makers enkele verhogingen op het speelveld geplaatst. Het zijn die kleine vierkante 'Lego tegels' waar Jurjen over sprak in zijn FFTA review.
Door steeds meer van die tegels boven op elkaar te stapelen krijg je een aardig idee hoe het eruit zou moeten zien.
Jurjen was niet zo te spreken over FFTA dat hij nogal langdradig vond en weinig nieuwe zaken met zich meebracht.
Nou, ik kan haast wel voorspellen dat Jurjen Onimusha Tactics helemaal niets vindt, aangezien dit nog veel saaier is dan het spelletje van Square Enix.

### DEMONEN

Het probleem van Onimusha Tactics zit 'm eigenlijk in het fundament van het spel. Het enige dat men heeft gedaan is een RPG gemaakt in de meest traditionele zin van het woord, terwijl het er sterk op lijkt dat het hele tactische aspect is gelaten voor wat het is.
In het kort komt het hierop neer. Als speler kies je een aantal mensen uit je groep. Deze plaats je op het speelveld en met hen ga je de strijd aan met de Genma demonen. Als speler doe je een aantal zetten, net als de tegenstrever en als je in de buurt komt van de demonen, kun je besluiten aan te vallen.
Bij iedere succesvolle slag, verliest de tegenstander wat gezondheidspunten waarna de tegenstander jou mag aanvallen.
Zo gaat het verder tot alle demonen van het speelveld zijn verwijderd of de leider, Onimaru, van jouw groep het loodje legt.
Dat klinkt wat simplistisch en in feite is dat ook zo. Als je al enige ervaring met dit soort tactische spelletjes hebt, zul je niet al te veel moeite ondervinden met Onimusha Tactics.

### VANDAL HEARTS

Je kunt natuurlijk raden dat hoe meer demonen je doodt, hoe meer ervaringspunten je verdient en dus gedurende het avontuur steeds sterker wordt, net als in al die honderd andere RPG's.



Die gasten blijven net zo gedisciplineerd staan als de backs van een Duits voetbalelftal



Zo'n zakdoek op je schouder kon aardig aankomen, zeker als ie keihard was geworden van het opgedroogde snot

> **"JAMMER DAT MEN BIJ CAPCOM NIET VERDER HEEFT GEKEKEN DAN HUN NEUS LANG IS"**

Het is jammer dat een spel als Onimusha Tactics niet wat meer vernieuwingen biedt of sterke punten heeft overgenomen uit de beste games in hetzelfde genre.
Ik graaf even in mijn geheugen en ik kom op een spelletje met de naam Vandal Hearts dat in 1997 voor de PlayStation verscheen. Dit was een soortgelijk tactisch avontuurlijk rollenspel. Ook hier begeleid jij als speler een groepje uitverkorenen met als doel het kwaad uit te roeien.
Alles speelde zich op een zelfde soort speelveld af, compleet met wat verhogingen en gebieden waar je jezelf maar met moeite door kon voortbewegen.
Alleen had men bij Vandal Hearts iets beter gekeken naar het tactische element. Zo richtten boogschutters meer schade aan wanneer zij vanaf hoger gelegen gebieden vijanden bestookten, kon je een vijand van achteren verrassen en was een tegenstrever bijna ten dode opgeschreven indien deze werd omsingeld.

### RECEPTEN

Al deze zaken zien we vreemd genoeg niet terug in Onimusha Tactics. Net als we in dit spel geen dorp kunnen bezoeken om inkopen te doen, bijvoorbeeld kruiden, om tijdens gevechten even wat levensenergie terug te winnen.
Nee, hier stuitten we op Genma stenen; deze kunnen we met elkaar vermengen zodat we nieuwe wapens, kruiden of andere handige attributen krijgen.
Probleem is alleen dat we eerst op de juiste recepten moeten stuiten.
Persoonlijk vind ik het jammer dat ze bij Capcom niet wat verder gekeken hebben dan hun neus lang is. Want juist een tactisch rollenspel met invloeden uit de Onimusha spellen had iets specialer kunnen en moeten zijn.





"Jongens, schoenen uit. Die parkettegels zijn net gelegd, en ik wou ze graag een tijdje blauw houden."



Als moeder de vrouw niet lekker had gekookt, kon zij rekenen op 13 knuppelslagen. De afhaalchinees werd in die tijd zeer populair

GENRE: TACTISCH ROLLENSPEL • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW — CAPCOM • ELECTRONIC ARTS • TEL. 020-6589988 • WWW.EAGAMES.NL

SKATE

GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 9 | SCORE 82

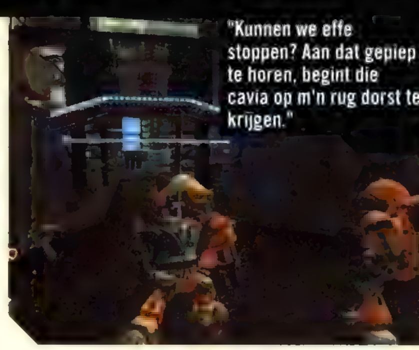
Ondergesneeuwd door de shitload aan grote titels die de afgelopen periode is uitgekomen, maar toch een verrassend goede shooter.



# METAL ARMS
## GLITCH IN THE SYSTEM

***Met een robot de wereld redden. Hoezo afgezaagd? Vergis je echter niet; Metal Arms heeft veel meer in huis dan je op het eerste gezicht zou denken...***

Laten we eerlijk zijn; niemand koopt een action shooter omdat de verhaallijn zo verdomde interessant is, toch? Ook in Metal Arms: Glitch In The System hoef je op dat vlak niks bijzonders te verwachten.
Je speelt Glitch, een droid die moet voorkomen dat een lastige generaal en zijn robot-leger de planeet Ironstar overnemen. En daar is wat dat betreft zo'n beetje alles mee gezegd. Meer woorden wil ik er sowieso niet aan vuilmaken, want deze game kent zoveel andere punten waar ik aandacht aan wil besteden, dat elk extra woord over het plot onnodige bladvulling is.
Metal Arms moet het net als alle andere action shooters hebben van lekker knalwerk en geloof me als ik zeg dat het spektakel in deze game werkelijk van je scherm afdruipt.



"Kunnen we effe stoppen? Aan dat gepiep te horen, begint die cavia op m'n rug dorst te krijgen."



Doit weleens iemands leven aan een zijden draadje zien hangen?

### GEVARIEERD

De game kan het beste omschreven worden als een third person shooter met een hoop platformelementen. De levels zijn uiterst gevarieerd; in het begin baan je je een weg door donkere mijnen en gangenstelsels in een deels verwoeste stad, waarna je vervolgens zowel bovengronds outdoor als in gebouwen en fabrieken aan de slag kunt gaan.
Overigens kun je in de veertig levels niet alleen te voet rondbanjeren. Zo zijn er in bepaalde missies voertuigen te vinden, zoals een terreinwagen en een hoovercraft-achtig mobiel. Ook krijg je regelmatig hulp van andere verzetsstrijders, waaronder een manke robot die er flink op los vloekt (weliswaar gecensureerd, maar je weet precies wat ie bedoelt).
Verder is het grote arsenaal aan wapens vrij standaard FPS-materiaal. Toch krijgt Glitch later in de game een wel heel bijzonder apparaat tot zijn beschikking, namelijk de Theter control. Wanneer hij die op vijanden loslaat, kan hij ze overnemen en ze er lustig op los laten knallen terwijl Glitch zelf effe kan uitrusten. Vet!

> "HET SPEKTAKEL IN DEZE GAME DRUIPT WERKELIJK VAN JE SCHERM AF."

### 'HAPJES'

Je mechanische tegenstanders zijn in het begin niet al te moeilijk te verslaan, maar na een level of zes, zeven tref je sterkere robots die over betere wapens beschikken of met een rotvaart op je af sprinten om je een serie zware klappen uit te delen en ook nog eens kunnen respawnen. Genoeg uitdagingen op dat vlak dus.
De mulitplayer-stand voor twee tot vier spelers (waarbij levels vrijkomen wanneer je in singleplayer voldoende chips gevonden hebt) zorgt voor een hoop fun en verhoogt de replayvalue van de game aanzienlijk. Verder is de sound erg goed uitgewerkt, met heerlijke explosies en andere special effects.
De enige minpuntjes die ik aantrof, waren de korte 'hapjes' in de achtergronden tijdens de intense actie. Alsof de Xbox het rekenwerk op sommige momenten niet helemaal aankon, zeg maar.
Een ander punt waar ik over viel, is het ontbreken van online play. Doodzonde, maar desondanks blijft er nog voldoende over om heel wat uren mee zoet te zijn.



Heeft iemand een doekje? Het spektakel druipt van m'n scherm af.



Bij de verhalen van Skate heb je meestal twee weken extra de tijd om bijschriften te bedenken, maar soms helpt dat niets

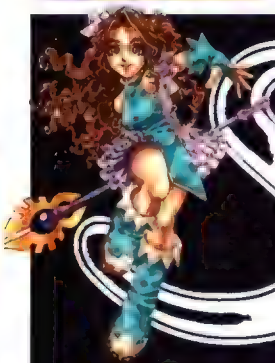
### KALIBER HALO

Het is misschien een beetje een vreemde constatering maar deze game heeft verdomd veel weg van Halo. Glitch is qua uiterlijk weliswaar op geen enkele manier te vergelijken met de Master Chief maar de manier waarop ik met de grappig ogende droid door de vele levels diende te spurten, springen en knallen, gaf mij het gevoel met een dikke action-packed shooter van het kaliber Halo te maken te hebben.
De grote variatie in de gameplay, de flinke dosis humor, de uitstekende graphics en geluidseffecten plus de pittige moeilijkheidsgraad maken Metal Arms een ware aanrader.
Laten we hopen dat er in een eventueel volgend deel ook online mogelijkheden te vinden zijn, want dat zou het feestje helemaal compleet maken. ◄

SWINGIN' APE STUDIOS • VIVENDI UNIVERSAL • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.METALARMS.COM — GENRE: ACTION SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1-4 • VERWACHT: OUT NOW

SCORE **78** | GRAPHICS **8** | REPLAY **6** | GAMEPLAY **7**

Charmant avontuurtje dat niet op alle fronten even sterk uitpakt.



# Sword of Mana

## Sympathiek sprookje voor romantici

*Ooit werd door Square een game in de VS uitgebracht die Final Fantasy Adventure heette maar die heb ik nooit gespeeld. De opvolger heette Secret of Mana, die heb ik wel gespeeld, uitgespeeld zelfs. Het door Nintendo gefundeerde bedrijfje Brownie Brown heeft Final Fantasy Adventure nu afgestoft en opgepoetst voor een release op de GBA en de game is Sword of Mana gedoopt. Ook uitgespeeld, inmiddels.*

Als een spel van twaalf jaar oud opnieuw wordt uitgebracht dan verwacht ik gedateerde toestanden; achterhaalde spelmechanieken, graphics die ál te duidelijk zijn opgekalefaterd door een stageloper en verhaallijnen die eigenlijk niet meer kunnen.
Gelukkig worden deze verwachtingen niet bewaarheid door Sword of Mana.
Het spel voelt modern en oorspronkelijk aan, als ik niet beter zou weten zou ik meteen geloven dat de game van de grond af is opgebouwd voor de GBA, en zo hoort het ook. Toch betekent dit niet dat de game vrij van duidelijk duidbare fouten is en misschien zijn het er wel te veel om dit spelletje zomaar aan te kunnen raden. Daarom is dit keer de tekst belangrijker dan het cijfer, al lezende kom je er volgens mij zelf wel achter of Sword of Mana iets voor je is.

### BERMA

Als het spel begint kun je kiezen of je een jongen of meisje wilt zijn en omdat ik houd van voetbal en zinloos geweld koos ik het mannelijke personage. Ik noemde hem Jurjen en toen ik vervolgens ook de heldin van het verhaal een naam mocht geven, koos ik wijselijk voor Gerti. Eigenlijk wilde ik haar Berma noemen, maar mijn vriendin Gerti kijkt wel eens mee als ik aan het spelen ben en ik heb liever geen problemen. Gelukkig leest ze geen PU maar de Ponyclub, net als Berma, maar dit terzijde.
In mijn rol als Jurjen heb ik in de twintig uren die het duurden om Sword of Mana te doorkruizen heel wat meegemaakt. Het verhaal van het spel wordt verteld in de vorm van alleraardigste conversaties tussen spelfiguurtjes die ik graag leerde kennen. Meestal heb ik het niet zo op tekst in videogames, maar ook al springt het allemaal wat van de hak op te tak, de dialogen in Sword of Mana zijn leuk geschreven. Filosofische en semi-religieuze mijmeringen over de zin van het leven en de kracht van de wil worden afgewisseld met dramatische intriges en hier en daar zelfs wat verkapte seksgrappen. Een voorbeeld? Nou, oké, maar dan zitten er wel spoilers tussen, oké?

### DRAMATISCH

In het spel was een zekere Samantha (dus niet Gerti of Berma) duidelijk van me gecharmeerd maar ze wilde me niet te veel pushen omdat ze wist dat ik mijn hart al had vergeven aan Gerti. Tijdens een best wel spannend gevecht met de slangenkop Medusa had Samantha een lelijke beet opgelopen, waardoor het zielsverterende gif van Medusa door haar aderen stroomde. Ze smeekte me haar te doden, omdat ze door het gif gedoemd was zelf in een Medusa te veranderen.

> "DIT IS HELEMAAL GEEN BRILJANT SPEL OF ZO, MAAR HET HEEFT ONMISKENBAAR EEN BEPAALDE CHARME."

Met een slag van mijn zwaard maakte ik een einde aan Samantha's ongelukkige leven en omdat ik haar frivole aanwezigheid steeds meer was gaan waarderen deed dit me best wel wat. Met haar laatste adem bedankte ze me voor mijn dubieuze daad... heerlijk dramatisch allemaal.
Wat luchtiger: voor wat extra cash kun je in dorpjes baantjes aannemen, folders of rekeningen bezorgen bijvoorbeeld, met vaak grappige reacties tot gevolg. Leuk, net als dat doorlopende grapje over de gebakken hagedis of die dwerg die geen dwerg meer wil zijn.



"Ga maar naar huis jongens; morgen is uitgesteld wegens gebrek aan belangstelling"

### RING

Anders dan je in een RPG zou verwachten word je niet constant aangevallen door onzichtbare vijanden die je moet verslaan door de juiste keuzes te maken in menuutjes. Vijanden zijn - net als in Zelda - gewoon zichtbaar en het staat je vrij ze te bewerken met het wapen van je keuze.
Wisselen tussen wapens gaat via de menu-ring die je met een druk op de knop rond je spelfiguurtje laat verschijnen.
Best een handig systeem, ook voor de volgende zaken: voorwerpen gebruiken, status checken, het gedragspatroon van je bondgenoot bijstellen, accessoires activeren en magische geesten inschakelen. Oh ja, via Popoi's Notebook kun je ook een plattegrond en diverse memo's bekijken.



Naast de walvissenjacht en dolfijnenmoord is vooral het doodknuppelen van kleine onschuldige landdiertjes een geliefde hobby in Japan.



"Je hebt mazzel dat ik m'n lintwormen constant frisse lucht moet geven, anders had ik je met twee handen kunnen wurgen!"




Het Coca Cola imperium ontvoerde z'n vader en moeder. Maar Hero Cassis zou wraak nemen.



"Niet bang zijn joh; het is helemaal geen vampier maar een of ander freaky leermuis."

GENRE: ACTION RPG • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: MAART 2004

NA



Dat lijkt wel zo'n schilderij van die baardmans op TV, die effe in een paar minuten een 'meesterwerk' neerkrabbelt.



## BETOVERING

Ik heb eigenlijk nog helemaal geen zin om het over de minpunten van Sword of Mana te hebben, dus stel ik dit nog maar even uit. Laten we het hebben over beeld en geluid, te beginnen met beeld, doen we het geluid daarna.

Het is al weer veel te lang geleden dat ik in de Efteling ben geweest maar qua sprookjesachtige omgevingen heeft ook dit mana-spelletje veel te bieden. Achtergronden en omgevingsobjecten worden minder gerecycled dan gebruikelijk in dit soort games, wat ervoor zorgt dat je steeds weer nieuwe omgevingen kunt betreden, met elk een eigen sfeertje.

Speciale effecten zorgen voor extra betovering; ik noem hier graag het licht dat door denkbeeldige bliksemflitsen op de vloer van een spookhuis valt, ongelijk verschuivende achtergronden die omgevingen de nodige diepte geven en transparante beeldverschuivingen die een soort zandstorm moeten voorstellen in het duinendoolhof.

De geluidseffecten zijn niet echt bijzonder maar de muziek viel bij mij goed in de smaak, en dan doel ik niet op de anime-getinte popriedels maar wel op het meer symfonische werk dat goed aansluit op de klassiek mythologische spelthematiek.

## MINPUNTEN

Nu goed, ik kom er toch niet onderuit vrees ik, de minpunten. Als je nu belooft een beetje snel door te lezen, dan zijn we er zo weer vanaf.

Eh, diepe adem, daar gaat ie dan. De vijanden zijn veel te gemakkelijk te verslaan, de puzzels bestaan meestal uit niets meer dan het proberen van alle soorten wapens en magie tot je de goede soort hebt gevonden, je bondgenoot gedraagt zich als de beste leerling uit een school van zelfmoordcommando's (hij of zij stort zich zonder waarneembare A.I. op alles wat er vijandelijk uitziet), het wisselen tussen dag en nacht is slecht uitgewerkt en voegt niets toe aan het spelplezier en het springen is nogal knullig gedaan. Oh ja, soms is het ook nogal lastig om te zien waar je nu precies wel of niet kunt lopen, omdat platformen zich moeilijk laten onderscheiden van versiersels.

Dat was het wel zo'n beetje geloof ik, of nee, na een tijdje spelen bleek die menu-ring ook eigenlijk helemaal niet zo handig als ik aanvankelijk vermoedde, maar dat was het dan.

## CHARME

Weet je, dit is helemaal geen briljant spel of zo, maar het heeft onmiskenbaar een bepaalde charme die mij persoonlijk zeker aansprak. Ik kan onmogelijk inschatten of dat ook voor jou het geval is.

Als je net als ik houd van spellen die je laten reizen door betoverende omgevingen vol grappige spelfiguurtjes, dan zie je de speltechnische minpuntjes waarschijnlijk wel door de vingers. Als een evenwichtig en goed uitgewerkt spelverloop voor jou veel belangrijker is dan beeld en sfeer, dan is dit waarschijnlijk niet helemaal je ding.

Mocht je bekend zijn met het uitstekende Secret of Mana; Sword of Mana kent een vergelijkbare charme, maar is minder goed uitgewerkt. ◀

FULL-SCREENSHOT



BROWNIE BROWN • NINTENDO • TEL. 030-6097100 • WWW.NINTENDO.COM

**MISSION IMPOSSIBLE: OPERATION SURMA** — XBOX / PLAYSTATION 2 / GAMECUBE

**SCORE 72** | GRAPHICS 7 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 8

Operation Surma pakt verrassend goed uit. Het is absoluut geen Splintercell of MGS, maar Atari hoeft zich voor déze MI-game in ieder geval niet te schamen.





# MISSION IMPOSSIBLE
# OPERATION SURMA

*Niet meteen in de bioscoop-agenda kijken, er draait namelijk geen nieuwe Mission Impossible film. Dit is gewoon een gelicenceerde game met een uniek verhaal.*

Mijn eerste kennismaking met de nieuwe Mission Impossible op de Atari-stand van de E3 was nu niet bepaalde een memorabele. Jan en ik moesten hard lachen om de game en niet omdat er nu zo veel humor in zat. Wat een pixelige triestheid. Meteen was ons ook duidelijk waarom de Atari-medewerkers zo gestressed werden als we de game probeerden te filmen voor Gamekings.

## VING RHAMES

Er lijken het afgelopen jaar echter wonderen gebeurd. Paradigmn Entertainment heeft van een digitaal gedrocht, een spel gemaakt dat ook zonder licentie zou overleven.
In MIOS krijgt geheim agent Ethan Hunt te maken met een Joegoslavische machthebber die op het punt staat een aantal smerige virussen in handen te krijgen, en daar wil die gast natuurlijk nare dingen mee doen.
Wat volgt zijn een kleine dertig levels vol stealthy actie op vier locaties. Hunt krijgt daarbij natuurlijk hulp uit zijn organisatie, met daarbij een hoofdrol voor computer-nerd Luther die de stem heeft gekregen van Ving Rhames. Inderdaad, die neger van twee meter groot en breed.
Echter hier geldt het motto 'beter goed gejat, dan slecht verzonnen' want al is de stealthy gameplay zeker niet van het gehalte Splinter Cell, het biedt genoeg vermaak om tot het einde door te spelen.
Dat komt vooral door de variatie die Paradigm in de levels heeft gestopt. Infiltratiemissies waarin het summum van je geduld gevraagd wordt, worden afgewisseld met brute shoot-outs en op het einde zelfs een heuse parachute/jetpack eindsequentie.
Cool is ook de hand-to-hand combat waarbij je een (beperkt) aantal combo's, met of zonder bullet-time, uit Ethan's mouw kunt schudden. Verder houden de tussenfilmpjes je goed bij het verhaal en zijn de dialogen sterk.
Grafisch gaf de game me echter mixed emotions. De omgevingen en lichteffecten zijn fraai, de karakters daarentegen op Ethan na, uiterst grof.
Ook de animatie bij de CPU's vond ik wat houterig. Maar gameplay is belangrijker dan graphics en de game doet wat het moet doen; entertainen.

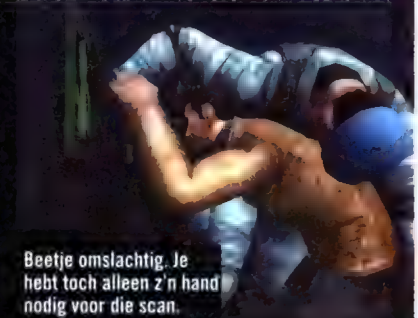
> "DE GAME DOET WAT HET MOET DOEN; ENTERTAINEN."

## MISSIONCELL

Het is opmerkelijk te zien hoeveel invloed Splinter Cell heeft op de huidige generatie action adventures. Het is best mogelijk dat Ubi Soft inspiratie kreeg door de MI-films, maar in MIOS heeft Ethan Hunt toch echt een hoop overgenomen van heer Fisher. Veel van Hunts gadgets kwamen me bekend voor, evenals veel van zijn moves; het schuifelen langs de muur, het gebruik maken van donkere plekken, het zachtjes uitschakelen van vijanden, om over zijn outfit nog maar niet te spreken.

## GEEN 'GROTE'

Dat MIOS niet bij 'de grote games' ingedeeld wordt, kent twee oorzaken: de soms frustrerend hoge moeilijkheidsgraad en de ietwat complexe besturing.
MIOS is geen game voor mensen met weinig geduld. Ik kan het weten want ik behoor tot die doelgroep. De rekening voor de kapot gegooide controller zend ik bij deze op naar Atari.
De actie is soms te weinig vergevend, vooral omdat bij het ontwijken van camera's of laserstralen je cameravoering niet meewerkt. Het bijsturen met de rechter analoge stick (de camera) gaat daarvoor te moeizaam. En aangezien je niet zelf kunt saven word je dus vaak geconfronteerd met de gevreesde trail-and-error gameplay.
Ten tweede heb je nogal wat functies en gadgets onder de knoppen, en die bedien je omslachtig. Voorbeeldje: om van wapen te wisselen dien je eerst met de D-pad het wapen op te zoeken, vervolgens met groen te kiezen, met blauw te activeren en dan weer met groen te schieten. Ik hoef toch niet uit te leggen dat je vingers spontaan in de knoop schieten als je niet het juiste wapen onder de kop hebt en je opeens met een triggerhappy guard geconfronteerd wordt....
Desondanks is de game heel wat beter uitgewerkt dan de vorige Mission Impossible spellen en dat geeft hoop voor eventuele toekomstige delen.



Beetje omslachtig. Je hebt toch alleen z'n hand nodig voor die scan.



Moet je vooral doen; geld halen in het buitenland en iedereen je pin laten meelezen...



"Nou, haal 'm maar weer op soldaat. Ook deze boemerang doet het niet."

FULL-SCREENSHOT



PARADIGM ENTERTAINMENT • ATARI • TEL. 040-2393580 • WWW.MI-GAME.COM — GENRE: ACTION ADVENTURE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8 | 80

Sega GT Online is een update voor Sega GT 2002 en wij hebben gehoord dat ie voor half geld in de winkels ligt. Meer is het zeker niet waard want het is natuurlijk geen gloednieuwe game.



Da's leuk! Je kunt bij dat online racen bij elkaar in de auto stappen. Gezellig.

Wat een kolere herrie! Ik zei nog, met die koppijn doe ik deze maand geen bijschriften van racegames!"

Alleen te koop inclusief caravan en vrouw die kaartleest.

# SEGA GT ONLINE

***Project Gotham Racing 2 is heer en meester in het land van de race-games op de Xbox. Dat komt door de uitgebreide Xbox Live support, maar er zijn kapers op de kust. Deze Sega GT Online bijvoorbeeld.***

Om heel eerlijk te zijn; Sega GT Online is niet meer dan een add on voor Sega GT 2002. De game die ooit tijdens de launch van de Xbox in een bundel zat en redelijk goed heeft verkocht, kan nu dus eindelijk online.
Het zou een keertje tijd worden, al zeggen we het zelf want wie houdt er niet van de prachtige graphics en de schitterende wagens van Sega GT 2002? Precies 165 zijn het er in totaal en daar zitten veertig nieuwe exemplaren bij. Verder kun je alle auto's die je in Sega GT 2002 geunlocked hebt, gewoon meenemen naar Sega GT Online. De graphics zijn nog altijd fantastisch en totaal niet verouderd na anderhalf jaar en ook de soundtrack is zo goed als identiek aan het origineel.
Gelukkig maar dat we nu Xbox Live hebben want je gaat met andere ogen naar alle oude games kijken die nog niet online gespeeld konden worden. Een diepe zucht en je denkt al snel dingen als "hmm wat zou het toch mooi zijn als je (vul hier de naam van een willekeurige game in) online zou kunnen spelen".
Misschien is Sega wel een trend begonnen; oude games voorzien van Xbox Live support en ze opnieuw uitbrengen. Geen slecht idee.

> "OP HET MOMENT DAT JE DACHT "IS DIT LAG?" WAS HET ALWEER WEG. GELUKKIG MAAR."

## RUILEN EN GOKKEN

In ieder geval is de online versie van Sega GT een juweeltje. Je kunt natuurlijk met al je zuur verdiende auto's online racen maar je kunt ze ook vergokken. Je kunt ze ruilen en verkopen.
Deze soort van online-autobeurs is misschien nog wel het leukste van de game. Je kijkt wie wat heeft staan en je doet ze een aanbod dat ze niet kunnen weigeren. En dan ga ik er even voor het gemak van uit dat je genoeg geld hebt.

Het was mooi geweest als je nog wat meer mogelijkheden zou hebben om alle auto's te tunen en te schilderen en zo, maar dat zit er niet in ben ik bang. Daarvoor moet je bij Juiced zijn (zie pag. 60-61). Maar weer even terug naar het racen. Ik heb met mijn review-versie van de game geracet tegen spelers uit Europa en Amerika en dat ging vlekkeloos. Heel af en toe was er een soort van heel klein beetje lag maar op het moment dat je dacht "is dit lag?" was het alweer weg. Gelukkig maar.

## HALF PRICE

Sega GT Online is leuk. Het is jammer dat de auto's nog altijd geen zichtbare schade kunnen oplopen maar dat zullen we ze voor deze keer nog vergeven.
Verder moet je natuurlijk niet vergeten dat Sega GT Online gewoon een add on is. Er zijn veertig nieuwe auto's en er is een nieuwe singleplayer mode waarin je kunt oefenen voor de multiplayer mode. Precies goed voor een half-price game want het is de bedoeling dat het spel voor add-on prijs in de winkels ligt. Let daar even op als je het spel gaat halen.



Ik mis alleen nog de info over m'n beltegoed.

FULL-SCREENSHOT



SEGA • ATARI • TEL: 040-2393480 • WWW.SEGA.COM

GENRE: RACING • AANTAL SPELERS: 1-2 ONLINE MAX. 16 • VERWACHT: 6 FEBRUARI 2004

JAN

VERWACHT: 2004

# RAINBOW S




U roept, 'lang leve Bush' in Bagdad. Mag dat?

## Aanwinst voor PS2 online

*Na het succes op PC en Xbox, is Rainbow Six III nu neergestreken op de PlayStation 2. In het zonnige San Fransisco gaf Ubi Soft tekst en uitleg.*

San Fransisco is een van mijn favoriete steden in Amerika. De mensen zijn er veel minder opgefokt dan in New York en minder nep dan in Los Angeles. Daarbij is het zelfs midden december (ten tijde van deze perstrip) nog heerlijk weer.
San Fran kent bovendien de nodige trekpleisters: de grootste Chinatown van Amerika, de heuvels die uit het niets midden in de stad opduiken, de bekende trammetjes, de wereldberoemde Golden Gate brug en natuurlijk de Alcatraz gevangenis. En omdat in Rainbow Six een Alcatraz level zit, mochten we eerst even lekker de toerist uithangen.

### AL CAPONE

Iedereen die films als The Rock en Escape From Alcatraz heeft gezien, kent de mythe die er rond deze gevangenis hangt. Alleen de aller, allerzwaarste criminelen zaten hier achter de tralies. Vanaf het vaste land lijkt het eiland waarop het voormalige fort gesitueerd is, bedrieglijk dichtbij. En vanaf the Rock zelf is het helemaal vreemd om de stad relatief zo dichtbij te zien. Toch is het nooit iemand gelukt te ontsnappen en de oversteek te maken. De stroming is veel te sterk en het water te koud.
Als we zelf eenmaal in de gevangenis zijn, lijkt alles veel kleiner dan ik me had voorgesteld. De cellen zijn echt piepklein met net genoeg ruimte voor een bed en een minuscuul bijzettafeltje. Jammer genoeg kunnen we de cel van Al Capone niet bekijken maar er zijn nog genoeg andere cellen waar we ons natuurlijk laten insluiten. Toch is het allemaal een stuk minder spannend dan in de films, maar als je je ogen dichtknijpt, bedenk je de bekende scènes met Clint Eastwood of Nicolas Cage er zo bij.

### BRULLEN!

Je zou bijna vergeten dat we hier waren om te werken, maar de dag erop mogen we toch echt met onze gretige vingertjes aan de PS2 controller zitten.
Rainbow Six III op de Xbox was behoorlijk succesvol en de poort naar de PlayStation 2 is een logische volgende stap. Ook de PS2 online gameplay wordt steeds groter en een tactical shooter als deze is daar nog niet voorhanden... want dit is toch echt iets anders dan SOCOM.
De meeste PU lezers zullen de RB 6 materie wel kennen, en de PS2-versie is - net als de Xbox versie - behoorlijk arcade in vergelijking met de veel complexere en diepere gameplay van de PC oerversie.
Op console ga je op stap met vier man en dien je penibele situaties tot een goed einde te brengen. Met een kwartet zwaar getrainde bikkels bevecht je terrorisme, waarbij jij de commando's geeft. Dan kan simpel met de actieknoppen of via een USB headset. Niets leuker dan Open & Clear!! in je microfoon te brullen en op het scherm te zien hoe je teamleden vakkundig de deur openen en de kamer erachter 'securen' door iedereen neer te knallen. Dit kan uiteraard ook met granaat of flashbang.

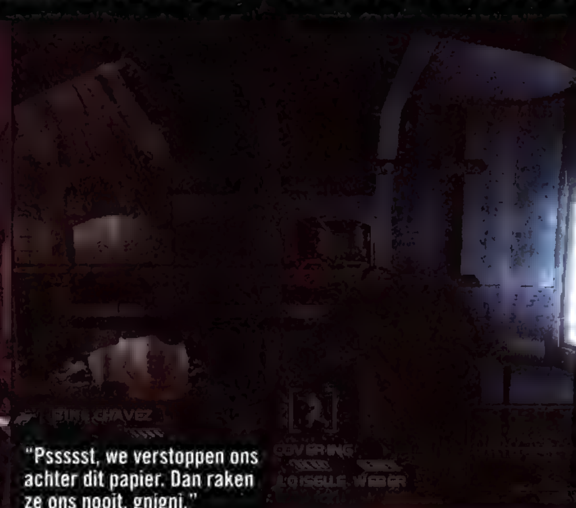
> "EXTRA IS DE CO-OP MODE WAARMEE JE DE COMPLETE SINGLEPLAYER CAMPAGNE MET Z'N TWEEËN KAN SPELEN."

### OPNIEUW

De makers benadrukken dat we hier niet met een straight poort te maken hebben. Om te beginnen zijn alle levels (net als de later verschenen




De rondrit van de paus was live in alle huiskamers te zien.



"Psssst, we verstoppen ons achter dit papier. Dan raken ze ons nooit, gnigni."



Nog nooit ontsnapte iemand uit Alcatraz. Maar deze Thief en Splinter Cell expert zit inmiddels weer veilig thuis hoor, jongens en meisjes.

# SIX III




Die heeft z'n laatste Daklozenkrant verkocht.




Prachtige luchten hoor, maar in al die delen heb ik nou nog nooit een regenboog gezien.



Na de ontsnapping van de heer J.M. zijn er in 't Amerikaanse congres vragen gesteld over de beveiliging op Alcatraz.

PS2-versie van Splinter Cell in vergelijking met die op de Xbox) opnieuw gedaan zodat locaties subtiel verschillen. Gangen, deuren en objecten zijn net even anders en settings die op de Xbox-versie niet lekker werkten of voor verbetering vatbaar waren, zijn hier dus aangepast.
Grafisch haalt de PS2 versie behoorlijk wat uit de kast, waarbij het de laatste Medal Of Honor game qua realistische look voorbijstreeft. Lichteffecten en animaties van terroristen (de game kent geen physics systeem) ogen puik voor PS2 standaarden.
Ook de A.I. van de vijanden, hoewel verre van perfect, is in singleplayer stukken beter dan in SOCOM of MOH: Rising Sun.

## EXCLUSIEF

Ubi Soft heeft de naam dat ze games die op verschillende platformen uitkomen, voorzien van unieke features en ook RB 6 III op de PS2 volgt die traditie. Zo is er een exclusieve missie/level die zich afspeelt in Italië. Voor die missie is speciaal een Italiaanse leveldesigner aangetrokken om ervoor te zorgen dat alles authentiek oogt en voelt. Over de hele linie hebben de makers wat meer scripted events in de game gestopt (trucks die ontploffen, instortende muren etc.) om de speler nog meer mee te slepen in de actie. Grootste extra is de Co-op mode waarmee je de complete singleplayer campagne in horizontaal splitscreen met z'n tweeën kan spelen. Hierbij zie je niet langer je wapen in beeld maar enkel het vizier om zo genoeg ruimte over te laten voor de omgeving. Simpel bedacht maar 't werkt uitstekend. Spelen met z'n tweeën is een stuk intensiever aangezien je twee man mist. Je speelt echt op het puntje van je stoel wanneer het vijandelijke vuur elk moment en vanuit iedere hoek kan komen, en je voor elkaar als extra ogen en oren dienst doet. Een behoorlijke toegevoegde waarde.

## ONLINE

Uiteraard gaat Rainbow Six III ook online en kun je met acht man tegen elkaar knallen in verschillende maps. Dit was op de Xbox leuk en dat is op de PS2 ook super fun. Na de presentatie konden we met vier man tegen en met elkaar spelen, en voor we het door hadden was het uren later. De levels lenen zich uitstekend voor deze gameplay en de sharpshooter functie, die ervoor zorgt dat je meteen weer respawnt als je kapot wordt geknald, zal vele gamers die meer voor de snelle actie gaan, aanspreken. Als ik zelf mag kiezen, ga ik toch eerder voor de Xbox online versie omdat deze er net wat strakker uitziet. Maar als PS2 only gamer kan ik me voorstellen dat - zeker als je veel online vertoeft - dit een fraaie aanwinst op je collectie kan worden. Binnenkort volgt het definitieve eindoordeel in de review.




"Als ik dit overleef, word ik zegeltjeslikker in de postkamer van Huize Avondrust."

## VASTE ROUTE

Het is grappig om te zien hoe de RB 6 franchise zich ontwikkeld van een hardcore niche PC game met zenuwtergende menu's en veel tactisch plannen, tot een veel bredere anti-terroristen shooter die gamers van alle niveaus aan kan spreken.
Wel vind ik dat de singleplayer ervaring een tikkeltje te lineair is, hetgeen ook al op de Xbox het geval was. Je wordt echt van A naar B aan het handje genomen en er is bijna altijd maar één route die je moet nemen. Na een paar keer trial & error weet je dus redelijk wat je kan verwachten. Een scheutje vrijheid zoals in de PC variant, waar je zelf je route kan kiezen, was hier best op zijn plaats geweest. Maar dat is dan ook vooralsnog het enige minpuntje dat ik kon ontdekken.

RED STORM • UBI SOFT • TEL: 030-6629110 • WWW.UBISOFT.COM

MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE — XBOX / PLAYSTATION 2 / PC

SCORE 86 | GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 9



Na op de PC met lof onthaald te zijn, laat Max nu zijn getormenteerde tronie zien op de Xbox en PS2. Dat pakt in het eerste geval goed uit...



Tja, dat krijg je als je je kogelvrije vest bij Zeeman koopt.



Die Max schiet, alsof ie z'n hele maaginhoud er uit gooit.



*De kracht van Max Payne 2 zit 'm niet in het feit dat het een wereldschokkende vernieuwende game is maar ligt puur in de heerlijke gameplay en de consolidatie van kwaliteit, en dat geldt ook voor de Xbox-versie.*

# MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE



Die Mona heeft zo'n kop van; 'ik kan echt van het leven genieten, maar waarom zou ik?'

Net als bij de omzetting van het PC-origineel naar Xbox, is ook de omzetting van de sequel puik gedaan. De actie laat zich wonderbaarlijk goed bedienen zodat je ook hier in stijl je vijanden in slowmotion om zeep kunt helpen.
Wat wel opvalt, is dat de Xbox-versie beduidend makkelijker is. Je kunt altijd en overal saven maar dat is niet eens nodig. Je begint op Detective mode en pas als je die hebt uitgespeeld, kun je voor moeilijkere niveaus gaan. Dit was bij de PC al zo maar daar vormde de laagste moeilijkheidsgraad meer dan genoeg uitdaging en heb ik menig stukje over moeten spelen. Door een verkapt soort auto-aim en een overall makkelijkere tegenstand is het niveau voor veel gamers wellicht iets te eenvoudig.

## BALLET DES DOODS

De gameplay is precies hetzelfde als op de PC, met hetzelfde verhaal, dezelfde plotwisselingen en dezelfde donkere film noir sfeer, ondersteund door de grimmig getekende stripverhalen.
De graphics zien er superbe uit en afgezien van de lagere resoluties en iets minder scherpe texturen is er veel te genieten. De modellen hebben een iets te afgetrokken smoelwerk en de armen steken iets te hoekig op de lichamen, maar voor de rest is het smullen in bijna fotorealistische werelden, waarin Max een vertraagd ballet op leven en dood danst in sepia kogelregens.
Ook op de Xbox is de game zo cool als stikstof en zul je niet genoeg krijgen van de fraaie shootouts met Max & Mona. Dit is zonder twijfel een van de beste third-person action games voor de Xbox.



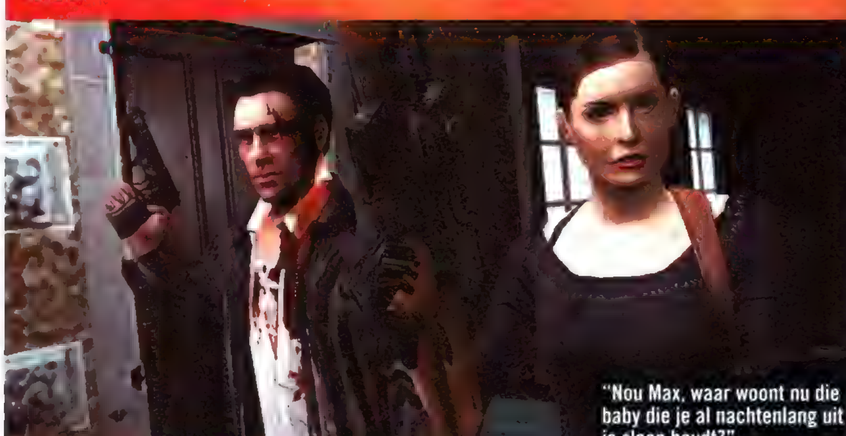
"Waar zijn die rotjongens die die bal door het open raam midden in de tomatensoep hebben geschopt!"

GRAPHICS 6 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 8 | SCORE 78

MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE / PS2

*Ook op de PS2 is de gameplay - in oorsprong - hetzelfde, ware het niet dat die gameplay onrecht wordt aangedaan door allerlei technische problemen. Ik was hier al bang voor want de eerste Max Payne op PS2 was ook al een drama.*

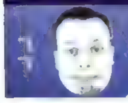
Max Payne 2 op de PlayStation 2 is misschien wel de PS2 game met de meest lelijke texturen ever! Het is blokkig, grauw en de animaties van de vijanden zijn een stuk minder soepel. De sepia waas die de shootouts vergezelt maakt nog wat goed, maakt het verschil met de Xbox en de PC-versie is onacceptabel groot. Met in het achterhoofd een game als Splinter Cell die er op alle platforms goed uitziet en ook per console is aangepast en geoptimaliseerd, gaat Max Payne 2 flink onderuit.
Ook de framerate heeft problemen; je mag blij zijn als de dertig frames per seconde worden gehaald, en af en toe dropt de game zelfs ongenadig hard daaronder. Dan gaat het zo langzaam, dat je denkt dat je PS2 ermee is opgehouden.
Als je dan ook nog beseft dat het geluid is gedowntuned voor deze versie, dat je gek wordt van de laadbalken en dat het savesysteem enorm omslachtig is, dan is hoogstens een keertje huren een optie. Beter is de superieure PC of Xbox-versie te spelen.



"Nou Max, waar woont nu die baby die je al nachtenlang uit je slaap houdt?"

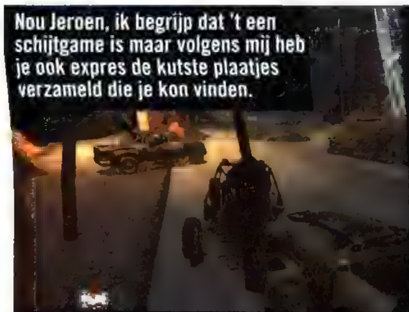
GENRE: THIRD-PERSON SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUTNOW

REMEDY • ROCKSTAR • TAKE 2 • TEL: 020-6551177 • WWW.MAXPAYNE2.COM



GRAPHICS 6 REPLAY 5 GAMEPLAY 3 — SCORE 40

Was ik net een beetje van het trauma van de consoles-versie bekomen, krijg ik op geheel andere wijze, eenzelfde hap stront geserveerd!



Nou Jeroen, ik begrijp dat 't een schijtgame is maar volgens mij heb je ook expres de kutste plaatjes verzameld die je kon vinden.

*Het werd ons een paar keer verteld het afgelopen jaar. De PC-versie van de nieuwe Terminator-game zou totaal anders worden dan de console-versie. En ja hoor, het is inderdaad totaal anders geworden. Anders kut!*



# TERMINATOR 3
# WAR OF THE MACHINES

Stel je komt de winkel binnen en je ziet deze game liggen. Op de voorkant staat: 'Terminator 3: De oorlog van de machines'. Verder niks. Je pakt het doosje, want je denkt, 'hé cool, Terminator, die films dig ik wel'.
Vervolgens draai je het op zijn ruggetje voor meer info. Daar staat: 'De onvermijdelijke oorlog tussen de mensen en de machines is begonnen. Terwijl de verwoestende nachtmerrie over het land raast, moet je een keuze maken: je aansluiten bij het technisch superieure Skynet Terminators of deel gaan uitmaken van de groep menselijke Tech-Com rebellen.'
Beetje gezwollen praat, maar toch, lekker robots knallen. En de voorpret wordt groter. 'Vecht in deze oorlog vol opgeblazen lichamen en verscheurd metaal, die zich afspeelt in dezelfde locaties als de film T3: Rise of the Machines.' Kijk dat klinkt als het betere werk: bloed, staal en brandend rubber. Daaronder staan nog drie zinnen:
"Er is ook volop online-actie mogelijk, waarbij je tegen 32 spelers uit kunt komen, met het gratis vormen van online games door Gamespy."
"Genadeloze spelmodes als Team Deathmatch, Mission en Termination."
"Voor één speler zijn er tien verschillende missies vol power."
Heb jij aan de hand van deze tekst in de gaten dat er helemaal geen campaign in deze game zit? Dat de singleplayer bestaat uit een Unreal Tournament-variant met enkel maps plus bots? Dat het verhaal van de film er daarbij zip toe doet? Nee toch? Terwijl dat van de doos van Unreal Tournament 2003 bijvoorbeeld wel duidelijk wordt. Op internet zijn de eerste klachten van gamers in de VS al verschenen.

## DIGITALE ROTZOOI

Waarom dan dat stommetje spelen? Er zit toch niemand te wachten op een online gameplay nabootser met Arnie erin? Fans van de film willen gewoon de film naspelen. Waarom anders die licentie?
En stel, stel dat er wel mensen zijn die deze Battlefield 1942/UT 2004-achtige insteek (want daar lijkt het op met speelbare auto's en spaceships) wel diggen. Dan komen ze nog steeds van een koude kermis thuis, want Clevers heeft een portie digitale rotzooi afgeleverd, daar zou zelfs Arnie bang van worden. Zo heb je een bakbeest van een PC nodig om de game goed te laten draaien, terwijl de graphics ook bij hoge resoluties grof en korrelig overkomen.

> "DE BOTS ZIJN KLOTE EN DOEN NAUWELIJKS HUN BEST OM JE KOGELS TE ONTWIJKEN."

Spelen doet de game ook al slecht. In de tien maps speel je terminator of rebel. Waar de meeste games je echter toestaan om jouw karakter lekker apart uit te dossen, kun je hier maar uit een paar karakters kiezen, en die ook nog eens nauwelijks aanpassen. De keuze uit wapens is ook erg beperkt, terwijl er in de maps geen powerups of nieuwe guns liggen. En het allerergst: als je ammo op is, ben je de lul. Dus bewaar de laatste kogel altijd voor jezelf, kun je tenminste zelfmoord plegen. Plaatsnemen achter een van de vele vaste mitrailleurs heeft namelijk ook weinig zin. Sta je rustig een minuut te wachten voor er iemand langskomt.

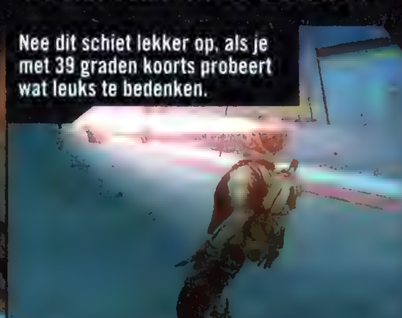
## DEUGTNIET

De bots zijn klote en doen nauwelijks hun best om je kogels te ontwijken. Daarentegen schieten ze wel weer tig keer zo scherp als jij. En waarom word je bij het doodgaan naar het menuscherm teruggekickt? Waarom niet gewoon op de map zelf blijven en een keer schieten voor een respawn, zoals bij alle andere games?
Kortom, er deugt weinig aan dit spel, net zoals er weinig meer deugt van Arnie (is speelbaar als je veel wint). Hij is niet breed meer, zijn haar wordt dun, en hij is for god's sake geïnteresseerd in (foute) politiek. Hij, de man die elk conflict oploste met een vuistslag of een verse portie lood. I'll be back. Liever niet!

Het lijkt wel Rusty Metal, de add on voor Steel Metal.



Nee dit schiet lekker op, als je met 39 graden koorts probeert wat leuks te bedenken.



FULL-SCREENSHOT



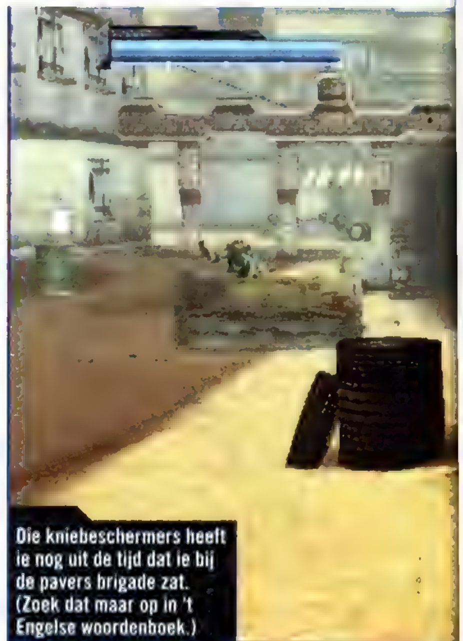
CLEVERS GAMES • ATARI • TEL: 040-2393480 • WWW.T3WAR.COM

GENRE: ACTION SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

SCORE 80 | GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 8

Zelf haalde ik bij deze test 107 punten. Bij de uitleg kun je lezen wat dat betekent.



Die kniebeschermers heeft ie nog uit de tijd dat ie bij de pavers brigade zat. (Zoek dat maar op in 't Engelse woordenboek.)

*Kill Switch is een game waar je van houdt of die je haat. Deze test is er voor jou om te bepalen tot welke categorie jij behoort. Pak een potlood, omcirkel je antwoord en tel de scores bij elkaar op. Wat voor cijfer zou jij Kill Switch geven?*

### VRAAG 1
### HET VERHAAL
**Hoe belangrijk is het verhaal eigenlijk van een game?**

☐ **Heel belangrijk.** Het doet je pijn dat er van een goed boek vaak zo weinig overblijft als ze er een film of spel van maken.

☐ **Behoorlijk belangrijk.** Je hebt Max Payne 2 uitgespeeld omdat je benieuwd was hoe het verhaal af zou lopen.

☐ **Verhaal? Lekker belangrijk.** Als er maar geschoten kan worden en vlug wat. Het liefst op zo veel mogelijk vijanden en dat ze dan bloedend en schreeuwend doodgaan. Dan verzin ik het verhaal er zelf wel bij.

☐ **Kan me niet schelen.** Zolang 't de gameplay niet in de weg zit.

### VRAAG 2
### VIRTUEEL GEWELD
**Wat vind je van geweld in games?**

☐ **Geweld in spelletjes... liever niet.** Zelf ben je meerdere malen achter de bank gekropen toen de grote blauwe boomtrol met zijn knuppel achter je aanzat. Gelukkig had je al snel door dat je alleen maar je tovermasker hoefde op te zetten om hem te veranderen in een baby rupsje.

☐ **Geweld in games heeft soms een functie**. Het lokt emoties uit en daardoor raak je nog meer betrokken in het spel.

☐ **Een game zonder geweld is als een fotomodel zonder tieten.** Het verhaal kan je niet eens zoveel schelen als de wapens maar realistisch zijn en het bloed over je scherm klotst.

☐ **Af en toe zou je best wel eens je eigen school willen binnen rennen met een doorgeladen M16.** Eigenlijk helemaal geen slecht idee om daar een Unreal Mod van te maken zodat je alvast kunt oefenen.

### VRAAG 3
### VERNIEUWING
**Het is belangrijk dat een game vernieuwend is...**

☐ **Vernieuwing bestaat niet meer, alles wordt alleen maar minder.** Final Adventure VI op de SNES is namelijk de beste game ooit gemaakt. Vooral dat stukje met die sneeuwdraak die 784.566.099 Magic punten had.

☐ **Vernieuwing graag, maar 't zit in de details.** Gelukkig zijn er nog zoveel manieren waarop games vernieuwend kunnen zijn. Het verhaal speelt hierin vaak een grote rol.

☐ **Vernieuwing, who cares?** Je zou best wel eens een shooter willen spelen waarin je alleen je wapen de hoek om kunt steken om hem vervolgens leeg te schieten of dat je onder een raam zit en je machinegeweer boven je hoofd naar binnen steekt om de kamer in één keer leeg te maaien.

☐ **Vernieuwing is goed maar er zijn dingen die nooit mogen veranderen.** Bijvoorbeeld dat je inzoomt op iemand's hoofd en dan kapats! Dat die kop er in één keer afligt. Dat moeten ze niet veranderen.



"Oeps, dat heb ik wel vaker als ik m'n klokje wil gelijkzetten."

NAMCO • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EAGAMES.NL





Toppunt van arrogantie: iemand neerschieten zonder naar 'm te kijken



Het is een beetje zoals ik een vis van de haak haal. Gewoon, niet willen weten wat je doet.



Heeft wel iets, zo'n toiletseat-view.



"Wat een gewetenloze schoften. Eerst m'n maat neerschieten en dan nog onze auto stelen ook!"

# CH

## Wat voor gamer ben jij?

### VRAAG 4
### DE GUNG HO SPELSTIJL

**Je bent een commando in het Amerikaanse leger, en je wordt er met zes collega's op uit gestuurd om een kamp met terroristen onschadelijk te maken. Welke tactiek zou je gebruiken?**

☐ **Je zou nooit in het leger zitten, laat staan het Amerikaanse leger.** Je leest liever een goed boek of speelt een vrolijke platformgame met een dwerg in een groene maillot.

☐ **Je geeft je teammaten opdracht om zich tactisch op te stellen op strategische posities rond het complex.** Je geeft twee collega's opdracht om naar binnen te sneaken en iedereen af te slachten terwijl je zelf met een sniperrifle in de bosjes ligt om elke terrorist die naar buiten komt overhoop te schieten.

☐ **Bij de poort van het complex gooi je twee handgranaten naar binnen om vervolgens als een wilde stier met je collega's het kamp in te stormen.** Na een heftig vuurgevecht weet je de laatste terrorist neer te schieten. Terwijl hij nog kronkelt op de grond, loop je naar hem toe om hem een genadeschot te geven.

☐ **Nadat de helikopter je team heeft afgezet, schiet je eerst je kameraden dood want die lopen alleen maar in de weg.** Bovendien zuigt de A.I. toch aan alle kanten.



"geef m'n oma's fiets terug!"

### VRAAG 5
### BESTE GAME

**Welke van de volgende vier games vind je het beste?**

☐ **Zelda: The Ocarina of Time**

☐ **Battlefield 1942**

☐ **Syphon Filter II**

☐ **Vice City** maar dan alleen met de cheat waarmee je alle wapens hebt.

### VRAAG 6
### OMA'S FIETS

**Je gaat op bezoek bij je oma en terwijl je aan komt lopen zie je dat een junk haar fiets uit de schuur pakt en ermee weg wil fietsen. Je doet het volgende.**

☐ **Je rent snel naar binnen, doet de deur op slot en belt 112.** Daar red je namelijk levens mee.

☐ **Je laat de junk lekker zijn gang gaan.** Het wordt hoog tijd dat die ouwe taart eens leert dat ze haar fiets op slot moet zetten.

☐ **Je stroopt de mouwen op.** Met rake karate klappen en trappen maak je duidelijk dat de fiets teruggezet moet worden in de schuur.

☐ **Je haalt je doorgeladen 9 mm uit je broek en steekt de loop in de mond van de doodsbange junk.** Terwijl hij de loop in zijn mond heeft en langzaam in shock raakt, laat je hem het alfabet opzeggen – achterstevoren. ◄

FULL-SCREENSHOT



### ANTWOORDEN EN PUNTEN

VRAAG 1: a) 6 b) 15 c) 20 d) 25
VRAAG 2: a) 5 b) 9 c) 12 d) 30
VRAAG 3: a) 0 b) 10 c) 15 d) 30
VRAAG 4: a) 0 b) 10 c) 20 d) 30
VRAAG 5: a) 4 b) 10 c) 20 d) 25
VRAAG 6: a) 0 b) 7 c) 20 d) 50

### JOUW SCORE

**0-20** Kill Switch is echt absoluut geen game voor jou. Je mist een bepaalde kleine dwerg in een groene maillot en bovendien heb je altijd neergekeken op hersenloze shooters. Je houdt eigenlijk sowieso niet meer zo van gamen. Alle games tegenwoordig zijn kut vergeleken met de toptitels die je vroeger speelde op de SNES. Kill Switch krijgt van jou de volgende score: [illegible]

**31-61** Kill Switch is een simpele game en daar ben je al snel op uitgekeken. Het is wel leuk dat knallen maar na een tijdje mis je toch diepgang. De PS2 gaat vaak na een half uurtje al weer uit en dan ga je verder met een potje Age of Mythology op de PC. Kill Switch krijgt van jou de volgende score: 50

**62-109** Kill Switch is cool. Dat je om een muurtje kunt schieten is vet en maakt de game echt vernieuwend. Het verhaal mis je niet want alles draait om de shootouts en net als bij games al Dead to Rights, Syphon Filter en MGS, krijg je weer dat speciale gevoel terug. Alleen jammer dat je het zo snel hebt uitgespeeld. Kill Switch krijgt van jou de volgende score: 80

**110 of hoger** Eigenlijk is Kill Switch nog niet gewelddadig genoeg. Je zou willen dat je de vijanden met je blote handen hun kop van hun romp kon scheuren om het lelijke ding vervolgens door hun reet weer naar binnen te rammen. Je hebt wel eens zitten fantaseren over hoe het zou zijn om echt iemand [illegible] len. Je bent afgewezen bij de landmacht en werkt nu in een slagerij maar dat is je eigenlijk ook niet bloederig genoeg. Je weet niet eens waarom je een game als Kill Switch speelt. Je hebt er nog nooit echt goed over nagedacht. Dat hoeft ook niet want Kill Switch krijgt van jou de volgende score: [illegible]

GENRE: SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

# JUICED

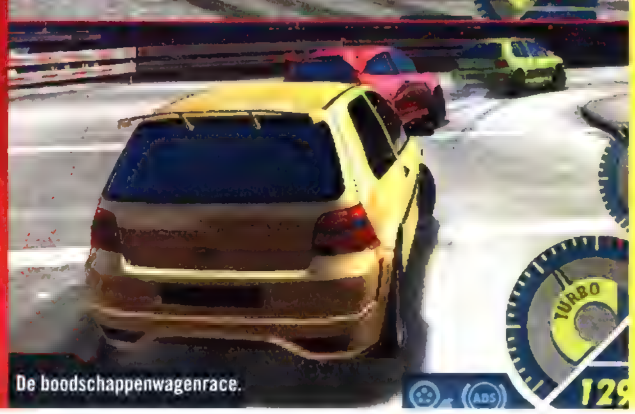




Zo'n spoiler mwoah, ik vind het vaak zo'n vlag op een strontschuit, een beetje een spoiler, ja.




En dan hebben jullie z'n 180 graden Worstenbroodje nog niet gezien.



De boodschappenwagenrace.

***Onlangs werden we door Acclaim uitgenodigd om naar het Engelse Manchester te komen. We zouden een nieuw project voor het eerst kunnen zien. Tot onze grote verbazing ging het om een project dat Acclaim al een jaar lang geheim wist te houden voor de pers. Interessant!***

Een jaar geleden ging Rage Games failliet en we dachten het laatste van de Engelse developer gehoord te hebben totdat we vorige week opeens voor hun deur stonden in Manchester.

Het verhaal ging dat Rage Games bezig was met een racegame die helemaal om Lambourghini's draaide. Rage Games ging echter failliet en Electronic Arts kocht de rechten om het spel in een kluis te leggen en te laten verstoffen.

De mannen van Rage waren echter zo gefrustreerd over het faillissement en het mislukken van het Lambourghini-project dat ze besloten om opnieuw, in eigen beheer, een racegame te maken maar deze keer eentje die veel dichter bij de makers zelf stond.

Wat dat precies inhield werd ons duidelijk toen we het wagenpark achter de studio zagen. Opgevoerde Celica's, getunede Honda's en zelfs een echte Skyline. Oké, dat was duidelijk; straatracers in hart en nieren.

JUICE GAMES ▪ ACCLAIM ▪ ATARI ▪ TEL: 040-2393580 ▪ WWW.ACCLAIM.CO.UK


Juiced... Dat lijkt me wat voor een CD van Skate. "Juiceride, al m'n rondjes moeten zó zijn..."


Volgens mij zitten er ook wat invloeden uit Den Haag in die circuits. Nu nog wat toeschouwers erbij met hun gulp open...


Volgens mij staat ie gewoon stil hoor.

Dat de game een ongelofelijk belangrijke titel voor de makers zelf is, werd ons duidelijk toen we de naam te horen kregen: Juiced, gemaakt door Juice Games. De studio is de game en omgekeerd. Gelukkig stond Acclaim vooraan in de rij om een van de meest veelbelovende straatracegames ooit in te lijven en uit te geven.

## RESPECT

Juiced is een game waarbij het eigenlijk allemaal draait om respect. Dat verdien je door de mooiste auto te hebben, de wreedste moves te maken, meer geld dan de andere racers te vergokken en natuurlijk door gewoon de snelste tijden neer te zetten.

Je hebt het respect van andere crews nodig om mee te mogen doen in hun events. Dat is belangrijk want zo unlock je in feite de game.

Juiced speelt zich af in Angel City, een soort fantasiestad die een beetje een mix is van L.A., San Diego en San Francisco.

Nu denk je misschien dat je gewoon een auto aan kunt schaffen en aan de slag kunt gaan maar zo werkt het dus niet, hè. Het hele principe is afgekeken van Gran Turismo. Je koopt een bak waarin je oma zich nog zou schamen als ze boodschappen doet. Een Nissan Micra of zo. En dan is het de truc om die bak vol te gooien met spoilers, opties en natuurlijk een set dikke 19" rims. Misschien een turbosetje installeren en ook het verplichte Nitrious Oxide Systeem (NOS) mag niet ontbreken. Dan moet je natuurlijk nog even doorsparen voor een prachtige paintjob en klaar is kees.

## TRY BEFORE YOU BUY

Die bak van je moet dus helemaal opgejuiced zijn; dat is de enige manier om op te vallen en eer te doen aan de prachtige sport van het straatracen. Het is ook de enige manier om met de grote jongens mee te doen en wat meer geld te verdienen. Anders ben je nog een jaar bezig voordat je ooit in die Nissan Skyline zal rijden.

> "JUICED ZOU BEST WELEENS DE GRAN TURISMO VAN DE STRAATRACEGAMES KUNNEN WORDEN."

Eén ding is duidelijk; als je auto teveel O.E. (Original Equipment) is, ben je gewoon niet stoer en gelijk hebben ze daar bij Juice Games.

En dat brengt ons meteen bij het volgende onderdeel; de opties voor je auto. Ik denk dat alle grote merken vertegenwoordigd zijn in de game en dan heb ik het niet alleen over de automerken. Ook alle grote straatrace tuningmerken zijn aanwezig met hun originele producten. Als je het op internet kan krijgen dan zit het in Juiced. Spoilers van Wings West, Rims van Kahn of een dikke Alpine set.

Daarnaast kun je een auto spuiten in alle kleuren van de regenboog. En dan nog in drie lagen ook, net zoals het in het echt gaat. Nu kun je dus eindelijk die parelmoer finish geven aan je auto die je in het echt niet kunt betalen.

Ik was uren bezig met het verlagen van auto's, het uitproberen van spoilersets en uitlaten toen ik me realiseerde dat je deze game gewoon als een design tool voor je eigen auto zou kunnen gebruiken. Aangezien toch alle merken vertegenwoordigd zijn, kies je gewoon jouw auto en kun je uitproberen hoe die dure spoilerset eruit ziet op jouw karretje. Gewoon even checken voordat je gelijk die shit bestelt in Amerika of Japan en het vervolgens niet meer kan ruilen.

## NOG EFFE WACHTEN

Maar natuurlijk kun je de auto's in Juiced ook echt rijden. Sterker nog, de game blijkt een fantastische race-engine te hebben. Niet dat gladde, glijerige gedoe van Need for Speed: Underground waarin je eigenlijk nooit het gevoel hebt dat dat 1000 PK motorblok iets weegt.

Juiced is veel realistischer. Het is ook hier verrotte moeilijk om een mooie drift uit te voeren maar als je het eenmaal in de vingers hebt, weet je dat deze game goed is.

Denk dus eerder aan Project Gotham of aan Gran Turismo dan aan Need for Speed als het op racen in Juiced aankomt.

Bovendien, en dat mag ik niet vergeten te vertellen, ondersteunt deze game Xbox Live en PlayStation Online volledig. Dat betekent dat je later nieuwe producten en auto's kunt downloaden. Bovendien kun je online tegen andere custom auto's racen en omdat er zo veel manieren zijn om je auto te tunen, is de kans klein dat je ooit twee dezelfde bakken tegen zult komen.

Juiced kent nóg iets leuks. Je kunt namelijk een team samenstellen. Dat betekent dat je een race niet in je eentje maar met een team van twee of drie auto's rijdt. Online kan dat echt heel interessant worden, maar over de details wilde men bij Juice games nog weinig loslaten.

Wij zijn in ieder geval enthousiast over deze game. Alleen jammer dat we nog tot september moeten wachten want Juiced zou best wel eens de Gran Turismo van de straatracegames kunnen worden. ◄


Hé, hé, een beetje respect. Het is wel effe een Nissan Skyline... GT!

DUNGEONS & DRAGONS: HEROES — XBOX

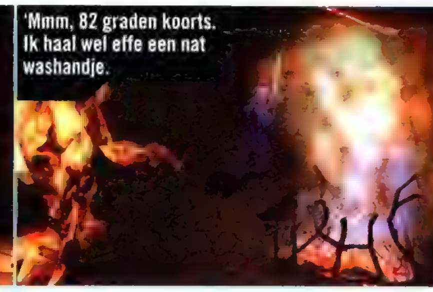
SCORE 73 — GRAPHICS 7 — REPLAY 7 — GAMEPLAY 7 — STEVEN

Hoewel de game na verloop van tijd in herhaling valt, is D&D Heroes met name als multiplayer game zeer geslaagd.





Nou, die mag bij mij best de thermometer even vasthouden, hoor.



'Mmm, 82 graden koorts. Ik haal wel effe een nat washandje.

# DUNGEONS & DRAGONS: HEROES

***Het lijkt haast wel alsof ik in iedere review een vergelijking met een andere game maak, of met een nostalgische anekdote op de proppen kom. Maar aangezien het meestal wel een goed idee geeft van de titel die ik bespreek, zal ik me daar niet door laten tegenhouden.***

Wie van jullie kent Gauntlet? Dat zullen er op zich meer zijn dan ik in eerste instantie dacht; er is natuurlijk enkele jaren geleden een remake verschenen. Deze haalde het kwalitatief echter niet bij het origineel, waar je eveneens met z'n vieren tegelijk door hordes vijanden moest raggen. Dit deed je met cliché fantasy characters, zoals een warrior, elf of wizard. Ja inderdaad, een beetje in de stijl van The Lord of the Rings.



FULL-SCREENSHOT

## HECTISCH GERAM

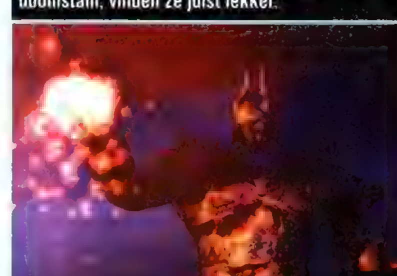
Maar niet alleen de speelbare personages uit D&D: Heroes vertonen overeenkomsten met de eerder genoemde arcade klassieker, ook de gameplay doet hier aan denken. De kern bestaat namelijk uit het doorploegen van de vele levels, waar je grote hoeveelheden vijanden met hectisch geram op de knoppen moet uitschakelen, ondersteund door een leuk maar voorspelbaar fantasy verhaal. Dit kan je in je eentje volgen maar je hebt ook de keuze om met maximaal vier man het avontuur op te zoeken. Je volgt dan gewoon hetzelfde pad als je alleen doet, en je kan gewoon dezelfde save gebruiken.
De andere spelers kunnen wanneer zij willen zelf het spel betreden of verlaten. Iedereen deelt heel gezellig hetzelfde scherm met elkaar.
De rechter analoge knuppel neemt de camera onder zijn hoede en doet dit uitermate vakkundig, met als enige nadeel dat iedere speler deze kan bedienen wat voor de nodige ruzies kan zorgen. Gelukkig regelt soms de computer het perspectief tijdens een multiplayer game. Als de spelers bij elkaar uit de buurt lopen, zoomt ie automatisch uit. Wil je vervolgens de personages weer van dichtbij bewonderen, dan moet je zelf effe inzoomen.

## D&D = RPG

We hebben hier natuurlijk wel te maken met een Dungeons & Dragons spel, dus dit hack 'n slash principe is uiteraard wel uitgebouwd met de nodige RPG elementen. Ieder type personage, gekozen uit een totaal van vier, is namelijk uit te rusten met verschillende wapens en schilden.
De wizard is een vrouwelijke elf, die met een grote staf loopt te zwaaien, terwijl de rogue een halfling is die de baddies met twee messen te lijf gaat. Alle nieuwe wapens, bepantseringen en andere items hebben ieder weer hun eigen kenmerken. De één geeft extra aanvalspunten, terwijl de ander weerstand tegen bepaalde magische aanvallen biedt. Iedereen die wel eens een Baldur's Gate heeft gespeeld kent dit principe ondertussen wel.
Verder zorgt het verslaan van vijanden er natuurlijk ook voor dat het level van je personage omhoog gaat, wat de welbekende effecten op je statistieken heeft. Ook leer je op deze manier nieuwe combo's en andere moves.
Los van deze simpele maar vermakelijke acties heb je ook projectielen en magische aanvallen tot je beschikking. Deze werken respectievelijk met een beschikbare hoeveelheid voorwerpen die je kan gooien zoals messen en explosieven en met een meter die vanzelf weer langzaam volloopt als je geen magic gebruikt.
Alle ingrediënten voor een goede game zijn dus zeker aanwezig, maar na verloop van tijd vallen zowel de gameplay als het leveldesign een beetje in herhaling. ◄



"Niet schrikken meisje, zo'n anaal ingebrachte boomstam, vinden ze juist lekker."

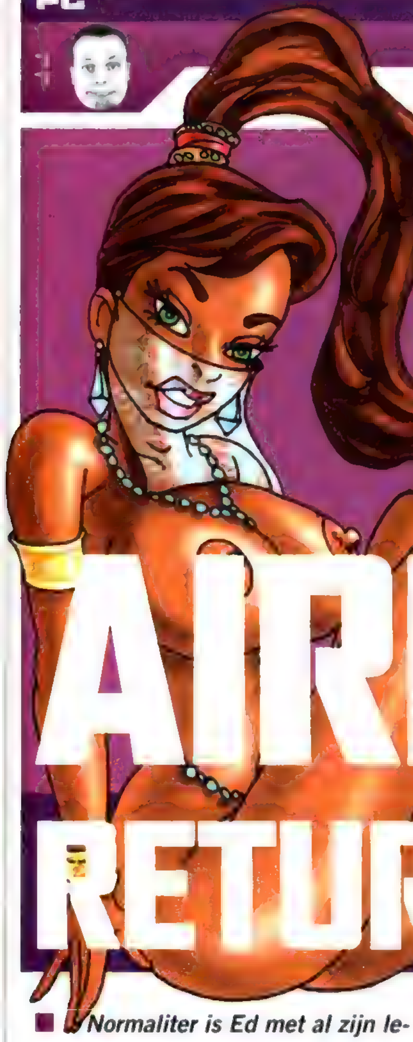


"Da's waar ook, als je cavia's heel snel aait, vliegen ze in de hens. Zul je m'n kinderen weer horen."

GENRE: ACTION RPG • AANTAL SPELERS: 1-4 • VERWACHT: OUT NOW — ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.ATARI.COM

GRAPHICS 6 | REPLAY 3 | GAMEPLAY 4 | SCORE 35

Als je denkt dat je hier met de nieuwste flightsim van Microsoft Studios te maken hebt, wacht je een fijne verrassing als je de game opstart.









# AIRLINE 69 RETURN TO CASABLANCA

***Normaliter is Ed met al zijn levenservaring en onuitputtelijke kennis van het vrouwelijk geslacht onze sexpert. Op het tijdstip van reviewen had onze kalende Casanova echter 39,5 koorts en leek het chief Niels dus niet verstandig om daar nog eens de nodige graden verhoging aan toe te voegen. Onder het motto, J.J. heeft dermate veel testosteron in zijn lichaam, die staat vast op knappen, kreeg ik de eer.***

Alhoewel het me veel moeite kost niet meteen de grootste onzin-review na Yager uit mijn keyboard te rammen, wil ik toch wat info geven. Ik mag immers niet de groep lezers negeren wiens seksuele ervaring 'met een ander' niet verder gaat dan het gebruik van de linkerhand bij het rukken (rechter als je links bent). Mogelijk is dit spel een enorme verrijking van hun seksleven.




## FULL FRONTAL NUDITY

A69 is een point & click adventure met snufjes action-gameplay. Je speelt Wayne Johnson, een alcoholistische piloot wiens vliegtuig is gekaapt door ChouChou, een geheim agente met een ontzagwekkende voorgevel.

Je stort neer, komt in de Sahara terecht en dient vervolgens in de stad Casablanca een geheel nieuw bestaan op te bouwen. Dat doe je door te handelen, spioneren, gokken...en te neuken, likken en vingeren.

Ja, jongens en meisjes, door te neuken, likken en te vingeren. En had ik al gezegd dat je je ook kunt laten pijpen, de vibrator ter hand kunt nemen en dat je filmpjes krijgt met full frontal nudity erin? Nee, niet van die cheesy cartoony babes, maar van het bekende Penthouse model Sasha, type Zweedse sloerie met twee enorme fjorden en mooi bijgesneden toendravlakte.

## BALKENENDE IN TIJGERSTRING

Zit ik er ver naast dat een groot deel van de lezers nu denkt, huhuhu, die game ga ik checken. Tieten, pijpen, beffen, huhuhu, dat wil ik zien. Twaalfduizend mensen trapten er in Nederland al in bij de voorganger van dit spel: Wet, The Sexy Empire. En triest genoeg is dat een aantal dat 60% van de 'normale' games niet eens haalt. De game is echter net zo opwindend als Balkende in een tijgerstring. Oké, er wordt in het spel geneukt en gepijpt en je kunt met je eigen muisje ChouChou laten klaarkomen (wat mijn vriendin tot mijn grote schaamte eerder voor elkaar kreeg dan ik), maar het blijven cartoons zoals de strip 'Rooie Oortjes'. Mooi vormgegeven, maar zo niet-geil als het maar kan.

Dat had ik echter nog gedigd, als de humor niet zo tergend zaaddodend was. Plas je in je broek bij het horen van natte scheten, gil je het uit bij het kopen van een kilo kamelenschijt en vind je het normaal dat alle Arabieren als vieze, onbetrouwbare mannetjes worden afgebeeld, dan is dit je game. Ik kreeg er echter een slappe zak van.

> "DE GAME IS NET ZO OPWINDEND ALS BALKENENDE IN EEN TIJGERSTRING."

## KUT VOORBIJ

Daarnaast is de gameplay het predikaat kut voorbij gestreefd. Het opbouwen van je bestaan verloopt zo traag, is soms zo onduidelijk opgezet en zo niet leuk om te doen, dat je er lijp van wordt.

Je startpunt is een duffe kaart van Casablanca met daarop een aantal belangrijke plekken. Je weet wel, de bar, het hotel, het bordeel, etc. Vervolgens moet je daar met mensen handelen in pleepapier (ha, ha), opblaaspoppen (ha, ha, ha) en de eerder genoemde kamelenschijt (raap me op). Of je koopt en/of verkoopt informatie.

Omdat die stuff in het begin bijna altijd meer geld kost dan het oplevert, kom je tergend langzaam op gang. Of je moet de juiste gasten vinden, maar dat kost moeite, moeite die je niet wilt nemen omdat het tempo en de aard van de actie (statische point & click in bloedeloze omgevingen) te suf voor woorden is.

Of je moet persé alle blote tieten filmpjes willen unlocken. Nou, dan heb ik een goede tip. Ga naar de map van het spel, open daar de map Movies en voilà, alle filmpjes. Zet ze achter elkaar en je hebt net genoeg tijd om tot een manueel hoogtepunt te komen, wat mij betreft het enige hoogtepunt dat deze game kan opleveren. ◄

FULL-SCREENSHOT



REDFIRE SOFTWARE • XPLORYS • TEL:072-5675577 • WWW.REDFIRESOFT.DE — GENRE: EROTISCH ADVENTURE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

PC

OUT NOW • MONOLITH • SIERRA • VIVENDI UNIVERSAL • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • HTTP://NOLF2.SIERRA.COM

SCORE 50 | GRAPHICS 8 | REPLAY 5 | GAMEPLAY 5 | JAN

# CONTRACT J.A.C.K.



"Ah, er is in ieder geval gestrooid vandaag. Kijk, daar ligt Han Peekel."



Ja, ja; ren maar weg... maar niemand heeft het eeuwige leven, hoor. Hahaha.

***De prequel op een van de beste shooters van 2002 is een grote aanfluiting. Werkelijk alles dat NOLF (No One Lives Forever) 2 zo bijzonder maakte, schittert in Contract J.A.C.K. door afwezigheid. Bah!***

Ik ben pissig. Pissig omdat NOLF 2 een van de beste, meest originele first-person shooters van 2002 was, maar te weinig mensen die game gespeeld hebben. Alsof de massa stront in de ogen heeft en blijkbaar een heteroheld wil als Snake, Sam Fisher of Max Payne en Cate Archer laat vallen als een baksteen. Om met A-Team's B.A. te spreken: I pitty the fools!

## NOG PISSIGER

Maar nog pissiger ben ik op Monolith die met Contract J.A.C.K. claimt een prequel te hebben afgeleverd op NOLF 2. Qua tijdspanne van het spel klopt dat, maar na vijf minuten spelen zul je merken dat Contract J.A.C.K. in ieder geval vanuit kwalitatief oogpunt, nagenoeg niets met NOLF 2 te maken heeft.
Als ik terugdenk aan NOLF 2 dan denk ik aan de absurde spygadgets, aan de ziekelijk grappige gesprekken tussen de boeven en vijanden en aan de nadruk op stealth. Maar ook aan het RPG-tintje, waarbij je, punten kon toekennen aan verschillende skills. En aan spannende confrontaties met levelbazen, zoals het gevecht in een caravan die door een cycloon de lucht in werd geblazen. Contract J.A.C.K. laat al die elementen varen; geen skills, geen stealth, geen lollige conversaties, geen prikkelende gameplay. Gewoon hersenloos en inspiratieloos knallen, knallen en nog eens knallen.

## GEEN PASSIE

Jij speelt John Jack, een huurmoordenaar die door meesterschurk Volkov van H.A.R.M. wordt ingehuurd om een rivaliserende criminele organisatie genaamd Danger Danger uit te schakelen.
Op papier is het leuk om nu eens voor de bad guys te werken en niet als Cate Archer in dienst van UNITY. Maar in de praktijk valt het zwaar tegen, juist doordat al die leuke elementen uit NOLF 2 weg zijn gelaten.
Nu is het een gewone shooter waarbij er werkelijk hordes gekloonde poppetjes domweg op je afrennen en je ze achter elkaar neerknalt. Jack gebruikt geen gadgets en geen sluiptechnieken. Het is rennen en schieten en de A.I. van de tegenpartij is bewust ge-downgraded voor dit type gameplay.

## MATIG

Met lekker knallen is niks mis (zie Armed & Dangerous) maar er zit totaal geen passie in deze game. Ook het rijden in en op voertuigen voelt als een verplicht nummertje.
Contract J.A.C.K. is een heel matig spel dat niets maar dan ook niets meer van doen heeft met de heerlijke gameplay van NOLF 2. En zelfs als hersenloze shooter voegt het niets toe; in dat genre zijn er tientallen betere spellen te vinden. ◄

XBOX / PLAYSTATION 2

14 FEBRUARI 2004 • CRYSTAL DYNAMICS • EIDOS • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.EIDOS.COM

SCORE 58 | GRAPHICS 6 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 4 | BORIS

# WHIPLASH




Het lijkt Crash Bandicoot wel die een voederbakje XTC-pillen heeft leeggesnoept.



Nee, da's geen pretje, zo'n whiplash.

***Terwijl toppers als Jak 2, Ratchet & Clank 2 en Beyond Good & Evil het genre naar nieuwe hoogten tillen, probeert Eidos het nog een keer met een oer-ouderwetse platformgame.***

Spanx is een wezel met een lange staart en Redmond is een lief wit konijn.
Ze zitten aan elkaar geketend met een dikke ijzeren ketting. De boosdoener is Genron, een evil company die zich voornamelijk bezighoudt met dierproeven. Er wordt getest wat het lelijkste kapsel is voor apen en er wordt hard gewerkt aan een apparaat waarmee je operaties op jezelf kunt uitvoeren.

## GENETISCHE MANIPULATIE

Voor Spanx en Redmond is er weinig meer te doen in het laboratorium dus er is besloten om de wezel en het konijn samen te voegen tot een nieuw dier.
Daar hebben de twee helden natuurlijk helemaal geen zin in en ze slaan op de vlucht.
Spanx doet het meeste loopwerk terwijl hij Redmond met zich meesleurt en hem gebruikt voor van alles en nog wat. Redmond is namelijk genetisch gemanipuleerd om geen pijn te voelen. Hij kan dus naar hartelust gebruikt worden om wetenschappers mee te slaan of als grappling hook. Altijd handig.

## OPPERVLAKKIG

Whiplash is een platformgame met een boel humor, wat ren en spring actie en een serie kinderachtige puzzeltjes. Het viel me tegen dat de game zo oppervlakkig is want dat leek niet zo toen ik het spel in eerste instantie op de Sony Booth op de afgelopen E3 zag. Oké, ik geef toe de humor is echt leuk en ik heb het hele spel lang met een halve grijns op m'n smoel voor de televisie gezeten.
Dat klinkt als heel wat maar dat is niet zo want de game is namelijk verbazend kort. Als je je verveelt speel je dit spel in een halve dag uit.
En daar begint gelijk mijn kritiek. Een platformgame mag gewoon niet zo kort zijn. Daarnaast moet er afwisseling zijn en moet je een gevoel van voldoening krijgen na elke levelboss. Nou, dat behoort allemaal niet tot de mogelijkheden en aan het einde van de rit voelde ik me behoorlijk afgezet door Eidos. En ik heb niet eens betaald voor die game!

## TE WEINIG

Anyway, de humor is echt best grappig. Er worden de hele tijd vergelijkingen getrokken met grote Amerikaanse bedrijven die als evil te boek staan. Genron verschilt maar één letter van Enron en Microsoft heeft zijn thuisbasis in het Amerikaanse stadje Redmond. Nou ja, je snapt het wel.
Whiplash biedt gewoon veel te weinig om een serieuze bedreiging te vormen voor de echte platformtoppers. ◄

OUT NOW • REALITY PUMP STUDIOS • ZUXXEZ ENTERTAINMENT • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.ONCEUPONAKNIGHT.COM

PC

JAN | GRAPHICS 8 | REPLAY 5 | GAMEPLAY 6 | SCORE 66

# KNIGHTSHIFT

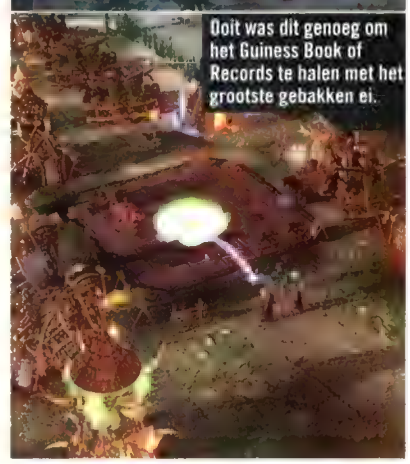
***Dat RPG en strategie elkaar steeds vaker ontmoeten, zagen we al in Warcraft III en in het recentelijk verschenen Spellforce. Ook Knightshift smelt beide genres samen...***

Knightshift, dat in de meeste landen als Once Upon A Knight door het leven gaat, volgt een opvallende trend van de laatste tijd; namelijk die van het samenbrengen van RTS en RPG.
Het probleem met Knightshift is echter dat beide elementen gewoon niet goed zijn uitgewerkt. Daarbij komt ook nog eens dat Knightshift te nadrukkelijk grappig wil zijn... en dat maar ten dele is. Het feit dat Knightshift in Duitsland een bestseller is, zegt wat dat betreft genoeg.
Terug naar de RPG-RTS mix. Zaak is om je te focussen op één type gameplay en de ene gameplay in dienst te stellen van de andere. Knightshift wil te graag beide genres naar voren schuiven en gokt op twee paarden. Uiteindelijk gokken ze dus mis.
De RPG-missies zijn een soort adventure opdrachten met RPG onderdelen. Hierbij heb je weinig invloed op je mede-reisgenoten die zichzelf upgraden of zonder dat je het door hebt, het loodje leggen.
Het RTS-element is wel aardig maar de techtree houdt niet echt over. Je hebt relatief weinig gebouwen en eenheden, zeker in vergelijking met andere RTS-games. Daarbij worden de opmerkingen van de karakters op den duur flauw en eentonig. Resourcement gebeurt via koeien die melk geven. Ook de humor moet grotendeels komen van de koeien maar persoonlijk kon ik er niet echt om lachen.

## DEEGROLLER

Dit betekent overigens niet dat Knightshift volledig ruk is. De graphics mogen er absoluut zijn, de units zien er koddig uit (denk een beetje aan The Settlers) en bepaalde units zijn best funny. Zoals de mother-in-law die met een deegroller je arbeiders maant tot sneller werken.
De overall gameplay is echter te dun om indruk te maken. RTS-gamers zullen de te beperkte techtree niet waarderen en de RPG-gamers zullen eveneens te weinig van hun gading vinden.
En dan is de A.I. ook nog onstabiel waarbij vijanden het ene moment onverslaanbaar lijken en het andere moment weer volkomen achterlijk reageren. Knightshift zal daarom het best in de smaak vallen bij spelers die RTS en/of RPG games doorgaans te veel gedoe vinden, maar of dat nu de opzet van Reality Pump Studios was? Het lijkt me sterk. Het feit dat de officiële website slechts twee previews doorlinkt, zegt ook meer dan genoeg.
Ik heb me op zich redelijk vermaakt met de campagne en een paar skirmisch battles maar waarom voor 'redelijk' gaan als je veel meer kan scoren met Warcraft III, Spellforce, Lords Of Everquest en zo veel andere titels? ◄


Da's nog eens een zorgzame moedereend, die haar kleintjes een mutsje laat dragen.


Ooit was dit genoeg om het Guiness Book of Records te halen met het grootste gebakken ei.

OUT NOW • EXTREME FX • KONAMI • TEL: 030-6622332 • HTTP://VISUGOLDOG.UUHOST.UK.UU.NET/FLASH51/INDEXA.HTML

PC

JAN | GRAPHICS 8 | REPLAY 4 | GAMEPLAY 5 | SCORE 50

# APOCALYPTICA

***Satan laat ons stervelingen ook nooit met rust. Hij is voor de zoveelste keer opgestaan om ons het vuur aan de schenen te leggen. Maar uiteraard geeft de mensheid niet zonder slag of stoot op...***

Het achtergrondverhaal van Apocalyptica is werkelijk te bizar voor woorden. Kort door de bocht genomen: de gelovigen op Aarde ontsnappen net op tijd aan Satan en vervolgens vechten de Engelen Gods tegen de legers van Satan in een jaren durende strijd, die we kennen als de bijbelse Armageddon.

## NEO-SATAN

De mensheid gaat heen en vermenigvuldigt zich op andere kolonies maar het wordt zo druk dat er weer een burgeroorlog ontstaat. Dat geeft Satan de voedingsbodem om als Neo-Satan te herrijzen en wederom dood & verderf te zaaien.
Deze keer organiseert de mensheid zelf een leger van super saints om Neo-Satan voor eens en voor altijd het zwijgen op te leggen. En daar komt de speler het verhaal binnen.
Je kiest uit een van de vier klassen (Nuns, Templars, Seraphs en Robots) en vervolgens kun je met nog drie teamleden in third-person op stap om de hellebeesten aan gort te knallen en te toveren.
Dat klinkt best leuk, dat oogt zelfs heel leuk maarrrrrr... blijkt in de praktijk veel minder leuk.

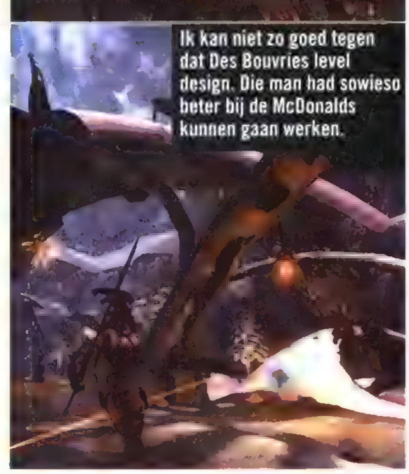
## RESPAWN

Volgens mij is Apocalyptica ooit bedoeld als online shooter. De looks van de levels schreeuwen luidkeels Quake III all over the place en ook de online gameplay modes zijn best vermakelijk. Zeker omdat je multiplayer ook vier duivelse klassen uit de hel kunt spelen; Black Knights, Vamps, Wraiths en Ripper Droids.
Echter, de singleplayer wordt hardvochtig de nek omgedraaid door rare gameplay keuzes. Vijanden, wapens en healthkits respawnen dat het een lieve lust is. Hordes demonen kapot knallen en op Diablo-achtige wijze aan reepjes hakken is dus veel minder bevredigend omdat ze binnen een mum van tijd weer tot leven komen. Dit maakt dat je zo snel mogelijk door de levels wilt rushen om niet voor een zoveelste keer hele legers van dezelfde bad guys uit te schakelen. Respawn in singleplayer, wie bedenkt zoiets?

## BEDROEVEND

En dan de A.I. van je teammaten, die is bedroevend slecht. Ze doen niet wat je wilt, lopen weg op zoek naar vijanden die er niet zijn, vechten zich vervolgens weer dood, vallen in afgronden of blijven plakken in muurtjes. En dat is jammer. Jammer omdat de inhouse engine sterk is en fraaie levels op je scherm tovert.
Online is het dan ook goed vertoeven in de inferno van de hel maar de game kan zich niet meten met de gevestigde orde.
Daarbij komt dat geen levende ziel deze game momenteel speelt. Maar bovenal frustreert de singleplayer... op het duivelse af. ◄


"Shit, ik zei toch dat we de directie-lift moesten nemen!."


Ik kan niet zo goed tegen dat Des Bouvries level design. Die man had sowieso beter bij de McDonalds kunnen gaan werken.

PLAYSTATION 2

OUT NOW • CAPCOM • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EAGAMES.NL

SCORE 69 | GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7 | JEROEN

## BREATH OF FIRE: DRAGON QUATER



Misschien had Capcom deze editie van Breath of Fire een andere subtitel mee moeten geven. Breath of Fire: Very Big Yawn of iets dergelijks.
Zelden heb me door een saaiere RPG geworsteld. Of wacht, dat was drie maanden geleden nog gebeurd. Maar deze mag er ook wezen hoor, speel hem voor het naar bed gaan, een beter slaapmutsje kun je niet hebben.
Waar het door komt? Niet door het vechtsysteem, dat is op zich oké, nee meer door het trage spelverloop wat neerkomt op het planmatig aanvallen van tegenstanders.
Dit houdt in dat je groepjes moet vermijden en tegenstanders los van de groep moet trachten aan te vallen. Dit verloopt uiterst traag en is ronduit saai.
Uiteindelijk heb je na acht uurtjes spelen het einde gezien... denk je.
Breath of Fire is echter zo in elkaar gezet dat je het spel meerdere malen kunt spelen met je behaalde stats, waardoor deuren die voorheen gesloten waren nu open zijn en je dus een iets ander spel voor je kiezen krijgt.
Leuk voor de fans misschien maar zoek je een RPG van hoge kwaliteit dan dien je even verder te kijken. Jammer, want het zag er aardig en veelbelovend uit.

PS2 / XBOX / GAMECUBE / GAME BOY ADVANCE

OUT NOW • UBI SOFT • TEL: 020-6523110 • HTTP://BATMANRISEOFSINTZU.UBI.COM

SCORE 60 | GRAPHICS 7 | REPLAY 5 | GAMEPLAY 6 | SKATE

## BATMAN: RISE OF SIN TZU



Bij Ubi Soft is het niet alles goud wat er blinkt.
De afgelopen maanden trapte dit bedrijf er de ene na de andere topper uit, maar met Batman: Rise of Sin Tzu komt aan hun 'winning streak' een abrupt eind.
Niet dat deze game slecht is, maar vergeleken met bijvoorbeeld een Prince of Persia of Beyond Good & Evil valt deze action game toch vies tegen.
Weliswaar is er aan actie geen gebrek maar de gameplay wordt na een paar uurtjes zo eentonig dat je wijsvinger de weg naar de ejectknop van je console snel weet te vinden.
Je dient je met Batman of een drietal andere characters (die overigens niet voorzien zijn van een eigen verhaallijn) al schoppend en slaand een weg te banen door de saai ontworpen levels en that's it.
Daar is op zich niks mis mee, ware het niet dat je de combo's die je aanschaft (a la LOTR) in het verdere verloop van de game nauwelijks gebruikt.
Meer dan eens val je terug op de standaard combo's en dat kan natuurlijk niet de bedoeling zijn.
Tel daarbij de weinig boeiende unlockables op en je kunt stellen dat Rise of Sin Tzu middelmaat ten top is.

GAME BOY ADVANCE

OUT NOW • KONAMI • TEL: 030-6622332 • WWW.KONAMI-EUROPE.DE

SCORE 67 | GRAPHICS 7 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 6 | JEROEN

## TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES




En ik maar denken dat die schildpadden uitgestorven waren. Niets blijkt minder waar. In Amerika hebben de reptielen zelfs een nieuwe show gekregen, ik ben ze alleen op de Nederlandse buis nog niet tegengekomen.
TMNT laat zich vrij gemakkelijk omschrijven als een druk-snel-achter-elkaar-op-de-B-knop spel. Kies één van de vier helden en trek in een aantal levels ten strijde.
Iedere schildpad heeft zijn eigen levels en dus heeft ieder level een iets andere structuur.
Hoewel; het gaat in de meeste gevallen toch om hoe snel kan ik op die B-knop drukken zonder geraakt te worden.
Gelukkig krijg je na de eerste actie ook een ander soort spelelement voor de kiezen.
Dat kan zijn een ritje op een skateboard, een race op een motor of een stukje varen in dat rare bootje van die schildpadgasten.
Het grootste probleem van dit spelletje zit 'm in het feit dat de game veel te snel is uitgespeeld, en het gemis van een tweespeler modus komt het eindresultaat ook niet ten goede.
Jammer want ik had die heroes in a half shell best een hoger cijfer gegund.

GAME BOY ADVANCE

OUT NOW • EA BIG • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EAGAMES.NL

SCORE 50 | GRAPHICS 5 | REPLAY 5 | GAMEPLAY 5 | JEROEN

## SSX 3



Voor de zoveelste keer worden we weer eens met de neus op de feiten gedrukt; overzettingen van succesvolle spellen resulteren vaak in wanproducten. Zo weet EA BIG alles wat SSX 3 tof maakte uit de GBA variant weg te laten.
Het is eigenlijk net als met de overzetting van SSX Tricky verleden jaar; die was op zijn zachts gezegd ook niet helemaal goed gelukt. Met SSX 3 doen ze het nog eens dunnetjes over.
Vergeet dat SSX 3 een toffe game is want EA heeft er een heel laf spelletje van weten te maken dat niets meer met snowboarden te maken heeft. Laat staan met vette tricks, ellenlange combo's of huizenhoge sprongen.
Grafisch stelt het spel teleur en bewijst eens te meer dat driedimensionale graphics gewoonweg niet werken op de kleine handheld. De snelheid is ver te zoeken, sprongen zijn amper in te schatten en de vele spelelementen die de developers erin hebben willen proppen, werken gewoonweg niet.
Het enige dat in het voordeel van SSX 3 gezegd kan worden, is dat het qua controles goed speelbaar is, waarbij gelijk dient aangetekend dat het niet leuk is om te spelen. Hoe maak ik een toffe game helemaal kut? Nou, zo dus.

OUT NOW • SECRET LEVEL • [illegible] • TEL: [illegible] • [illegible]

PC / XBOX

JAN | GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 8 | SCORE 80

# MAGIC THE GATHERING - BATTLEGROUNDS

***Magic The Gathering is vooral bekend van het fantasy-kaartspel, maar de materie leent zich ook uitermate goed voor games, zo blijkt.***

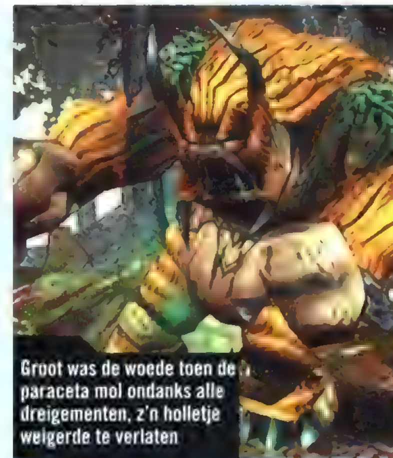
Terwijl alles wat Japanse RPG is, hier op de redactie zo'n beetje heilig wordt verklaard, wordt er door het merendeel wat minachtend over Magic The Gathering gedaan. Toegegeven, het hele kaartspelprincipe en het summonen van wezens is behoorlijk hardcore maar echt niet meer of minder neirdy/stoffig/freaky dan de gemiddelde Final Fantasy gameplay. Even voor de duidelijkheid, ik speel beide met veel plezier maar ik zou graag eens zien dat het alles-dat-uit-Japan-komt-is-cool syndroom eens doorbroken werd.
Anyway, Magic The Gathering-Battlegrounds is ook weer zo'n titel waar op voorhand lacherig over werd gedaan op redactievergaderingen, maar al snel bleek dat een verkeerde inschatting.

## WEZENS SUMMONEN

Het kaartprincipe is heel puik omgezet naar strategische duels waarbij twee duellisten elkaar in real-time bestoken met spreuken en wezens. De battleground is als een tennisbaan waarbij in het midden een magische lijn ligt. Jij staat links, je tegenstander rechts en vanuit ieder vak bestook je elkaar. Mana-bollen en kristallen powerups verschijnen van tijd tot tijd, en met genoeg mana kun je wezens summonen en spreuken oproepen waarmee je je opponent aanvalt.
Je valt hem of haar dus nooit rechtstreeks aan maar doet dat altijd via magie of wezens. Andersom werkt dit ook, waarbij je aanvallende monsters van je af mept of met behulp van een schild je eigen schade beperkt.

## SPREUKENBOEK

De game is snel en spectaculair waarbij lichteffecten in het heetst van de strijd voor het nodige grafische vuurwerk zorgen.
De wezens zelf zien er ook top uit. Je begint met het aanroepen van simpele Elfen Warriors en Goblins om later enorme vuurreuzen, vlezige demonen of een complete vliegende draak op je vijand af te sturen.
Met magie maak je jouw wezens sterker, die van je vijand slapper, vertraag je de vijand, of zorg je voor een totale explosie. De magie en de wezens vallen uiteen in vijf disciplines met de kleuren zwart, wit, rood, groen en blauw en die staan allemaal voor een ander soort wezen en tovenarij. Zwart staat bijvoorbeeld voor dood en laat je Vampieren en Undead oproepen, en blauw is dan weer water, dat zich vooral op counter-magic richt.
Als een echte wizard krijg je een spreukenboek waar je tien spreuken in kan bewaren. Tijdens het spelen zal je geregeld van spreuken wisselen. Erg leuk is 't om online te gaan en tegen menselijke duellisten te toveren. Aangezien er zoveel verschillende spreuken en wezens zijn, is elk gevecht weer een uitdaging.
Battlegrounds is zeker niet voor iedereen maar voor liefhebbers van Magic The Gathering, alsook tactische action gamers is dit een magisch feest. ◄



Groot was de woede toen de paraceta mol ondanks alle dreigementen, z'n holletje weigerde te verlaten



Da's een leuk kapsel. Alleen wat onhandig als je met wind mee staat te biljarten.

29 FEBRUARI 2004 • EA BIG • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EAGAMES.NL

XBOX / PLAYSTATION 2 / GAMECUBE

J.J. | GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8 | SCORE 84

# NFL STREET

***Dat EA Big het idee van NBA Street 2 kopieert naar het American Football is logisch. Deze sport met de nadruk op fysiek geweld, spieren, trash talking en spectaculaire moves, leent zich immers bij uitstek voor zo'n over-de-top make-over. Toch?***

NFL Street 2 voelt vertrouwd aan als je NBA Street gespeeld hebt. Hip hop tracks, de echte teams, groofy spelers, coole graphics en sfeer (Samuel Jackson geeft commentaar!), acht fantasy courts plus de moves, natuurlijk volkomen uit proporties getrokken.
Je speelt net als bij NBA Street niet met een compleet team maar met teams van zeven man. Daarmee kun je snel een potje spelen of de NFL Challenge afwerken. De Challenge kent twee modes: of je gaat challenges aan, zoals 'maak een try op die en die manier tegen dat team', of je werkt een competitie af. Deze begin je met een team losers met anorexia, om als het goed is te eindigen met een groep testosteron-freaks.

## NADENKEN

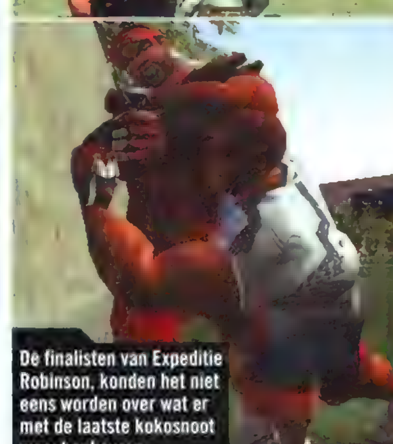
Dat American Football-games hier matig scoren heeft één reden: de sport is, als je de spelregels niet kent, extreem complex. Het is Stratego op gras met teams die tientallen aanvals- en verdedigingspatronen hebben.
Helaas heeft EA Big deze complexiteit niet helemaal weten te vermijden. NFL Street is zeker geen Madden, maar je moet nog steeds uit meer dan dertig verschillende offence- en defence patronen kiezen. En dat zal n00bs die lekker een potje ongecompliceerd dachten te gaan beuken, tegenvallen. NBA Street en SSX had je immers meteen door, zelfs als je nog nooit van basketbal of snowboarden gehoord had. Met buttonbashen kom je in beide games al een heel eind.
Niets van dat al in NFL Street. Deze game dwingt je tot nadenken (de patronen) en veel sneller reageren op de CPU's. Daarnaast is de actie ook ietwat onoverzichtelijker als bij NBA Street; veertien man die op een kluitje om een bal vechten, werkt minder goed als zes man die op een court staan te bouncen.

## BIG FUN

Werkt de make-over van American Football dus niet? Integendeel, alleen niet op de manier die we van de toegankelijke EA Big-titels gewend zijn. Dit is geen pick up and play-game, waarin je binnen vijf minuten de meest brute moves uit je mouw schudt. Pas na flink oefenen, na het bestuderen van de patronen, pas dan komt het spel tot bloei. Pas dan kun je met enkele drukken op de knoppen swingend passen op vrijstaande spelers, idiote fakes maken tijdens het rennen en de quarterback hard sacken, het liefst tegen een muurtje aan. Oftewel de echte big fun uit de game trekken. En dan besef je meteen ook dat NFL Street meer diepgang biedt dan SSX en NBA Street bij elkaar. Deze game is dus een wolf in schaapskleren. Je bent gewaarschuwd. ◄



Hij had er gigantisch veel voor moeten eten, maar eindelijk had ie genoeg zegeltjes gespaard voor een echte Duo Penotti bal.



De finalisten van Expeditie Robinson, konden het niet eens worden over wat er met de laatste kokosnoot moest gebeuren.

ARMED & DANGEROUS — XBOX / PC

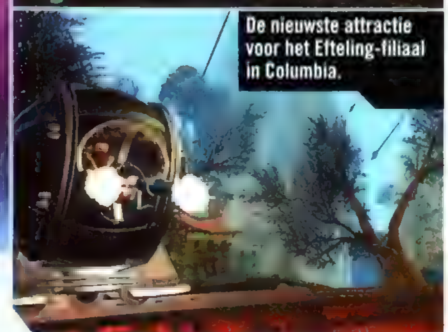
SCORE **73** | GRAPHICS 7 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7 | JAN

Armed & Dangerous is een knalfestijn dat zo grappig is, dat je maar al te graag bereid bent de foutjes door de vingers te zien.



# ARMED & DANGEROUS


"Toen m'n vrouw zei, 'ik ga vanavond wat lekkers koken', vreesde ik al 't ergste."


De nieuwste attractie voor het Efteling-filiaal in Columbia.

***Armed & Dangerous pak je op en voor je het weet ben je drie uur verder. Ongecompliceerd knallen was in tijden niet meer zo leuk.***

De wereld schonen van terroristen in de huid van Sam Fisher, strijden voor volk en vaderland in Call Of Duty, het gevecht met je innerlijke demonen aangaan in Max Payne 2 of de perfecte moord plegen in Hitman... het zijn stuk voor stuk games waar ik me enorm mee heb vermaakt maar het zijn tegelijkertijd games met behoorlijk wat pretentie.
De enige pretentie die Armed & Dangerous heeft, is lekker knallen en lekker lachen; gewoon de gamer entertainen met gameplay met een hele dikke knipoog.

## KNALLEN, KNALLEN, KNALLEN

Jij speelt Roman, boevenleider van de Lionhearts, die samen met de uit zijn krachten gegroeide mol Jonesy en een overdreven netjes articulerende robot Q1-11, mede-bendelid Rexus moeten redden uit de klauwen van Koning Forge, een arrogante Engelse aristocraat die de Lionhearts wil vernietigen. Alle karakters zijn gezegend met meesterlijke voice-acting waarbij een Schots sausje niet ontbreekt.
De bedoeling is dat je, in third person, level na level knalt, knalt en nog eens knalt en dat doet met de meest bizarre wapens in verschillende, funny onderdelen.
Verder kent de game de nodige shootouts waarbij je bijvoorbeeld in een gemonteerd kanon plaatsneemt terwijl letterlijk honderden en honderden Evil Monks en Wild Twiglets de stadsmuren bestormen. Bij een ander onderdeel moet je ervoor zorgen dat zo min mogelijk inwoners gevangen genomen worden.

> "PLANET MOON KOMT KEER OP KEER MET GEDURFDE, WEIRDE GAMES OP DE PROPPEN, WARS VAN DE HEERSENDE TRENDS."

Het gros van de missies bestaat echter uit het neermaaien van tegenstanders en het opblazen van alles wat je tegenkomt. Van bomen, barakken tot complete gebouwen en rotsblokken die dan weer een lawine veroorzaken. Nice...

## STEEKJE

Armed & Dangerous is grafisch grof afgewerkt. De tussenfilmpjes op de Xbox hebben rare vlekken en zaagtandjes en glitches in de graphics vallen op. Daartegenover staan hilarische sterfanimaties van de tegenpartij wanneer die doorheeft dat er een kluit dynamiet aan zijn kont kleeft... en vervolgens vliegen de baddies letterlijk door het scherm. Het heeft iets over-the-top slapsticks, wat je misschien kent van oude Muppet Show afleveringen.
Qua gameplay laat men ook wat steekjes vallen. Zo wordt het feit dat je rotspartijen, complete gebouwen en stenen bogen stuk voor stuk kunt opblazen niet genoeg uitgebuit. Ook kun je niet goed genoeg van de omgeving gebruik maken. Heuvels en bergen zijn niet te beklimmen (onzichtbare muren) waardoor je verplicht van A naar B moet, volgens de route die ontwikkelaars hebben bedacht. En de A.I. is soms ook niet alles maar ja, dat past bij een game waarbij de vijand voornamelijk dient als komisch kanonnenvoer dus daar mag niemand om malen.

## MET LIEFDE

Feit is dat ik al jaren een zwak heb voor de mensen bij Planet Moon. Een ontwikkelaar die keer op keer met gedurfde, weirde games op de proppen komt, wars van de heersende trends.
Armed & Dangerous is dan ook zeker niet voor iedereen. Gamers die perse de mooiste graphics en de meeste stoere helden onder de knoppen willen hebben, kunnen deze actionshooter beter laten liggen. Maar gamers die Grabbed By The Ghoulies met veel plezier hebben gespeeld, Viewtiful Joe hoog in het vaandel hebben of gewoon gaan voor aparte, afwijkende games die nog echt met liefde in elkaar zijn geknutseld, zullen als een blok vallen voor Armed & Dangerous. ◄




En dan op vol volume de CD van Jim spelen; dan word je nog liever vol op je bek genomen door Patty Brard.

FULL-SCREENSHOT



GENRE: ACTION-SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: 20 FEBRUARI 2004 • LUCASARTS • ACTIVISION • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.LUCASARTS.COM

BORIS



# GAMES EN GEWELD

## Niet meer dan een generatieprobleem?

*Wij van de Power Unlimited zijn niet vies van een beetje geweld in videogames. Er gaat immers niets boven het onthoofden van een nietsvermoedende voorbijganger in Vice City of het gevoel dat je krijgt als je een zombie met een shotgun de kop van z'n romp knalt in Resident Evil. Het zijn juist die gouden videogame momenten die je graag nog eens in geuren en kleuren aan je vrienden vertelt.*
*Het is ook een van de belangrijkste marketing wapens die publishers vandaag de dag in handen hebben, al zul je ze dat natuurlijk nooit horen zeggen. Het is echter een feit; geweld verkoopt. Net als seks trouwens maar dat is een ander verhaal.*

We hebben ons eigenlijk altijd een beetje buiten de geweld discussie gehouden. Niet zozeer omdat we er geen mening over hebben maar eigenlijk meer omdat de discussie de laatste jaren verzandde in een inhoudsloos welles-nietes verhaal. Daar kwam onlangs verandering in. Op de Level Up! gamesconferentie die twee maanden terug in Utrecht werd gehouden, waren een paar interessante nieuwe theorieën te horen. Niet zozeer over de discussie of geweld in games nu wel of niet tot meer geweld op straat (of op school) leidt maar voor het eerst in de geschiedenis werd er gekeken naar de manier waarop er onderzoek is gedaan naar dit onderwerp. Onderzoekers kwamen tot de conclusie dat andere onderzoekers altijd dubieuze maatstaven hebben gehanteerd voor het onderzoek naar de gevolgen van geweld in games. Een goed voorbeeld is het nadoen van games door jongens op het schoolplein. Omdat kids na het spelen van fightinggames de volgende dag op het schoolplein in hun enthousiasme ook maar wat karatetrappen gingen oefenen, werd de

BORIS

# LEIDT HET SPELEN VAN GAMES

conclusie getrokken dat het spelen van die games dus automatisch leidt tot agressief gedrag.
Volgens Prof. Dr. Jeffrey Goldstein slaat die conclusie als kut op dirk want er is volgens hem een groot verschil tussen het nadoen van games en ook daadwerkelijk agressief worden van games. Geef kids een game over paarden en ze zullen op elkaars rug gaan zitten om rondjes door de school te rijden. Nou ja, dat laatste lijkt ons sterk maar er gaan geruchten dat Jan, toen hij nog een kleine broekenman was, ook wel eens verkleed als een Orc op school verscheen (het verschil viel vrijwel niemand op, maar ook dat is een ander verhaal).

## SCHIETEN OP SCHOOL

Op 25 juni dit jaar werd Aaron Hamel doodgeschoten in zijn auto toen hij nietsvermoedend rond reed door de prachtige Great Smokey Mountains in Amerika. Een half uur later kwam ook ene Kimberly Bede langs gereden en ook zij werd neergeschoten en raakte zwaargewond.
Na intensief speurwerk werden de 14 en 16 jarige William en Joshua Buckner gearresteerd die al snel bekenden en vertelden hun inspiratie te hebben opgedaan in Grand Theft Auto III.
Familie van de slachtoffers knutselden snel een dikke rechtszaak tegen Rockstar in elkaar en een nieuwe rel over geweld in videogames was geboren.
Rockstar maakt zich overigens weinig zorgen want de kans is erg klein dat ze zullen moeten opdraaien voor een schadeclaim. Ook in eerdere rechtszaken waarbij geweld in videogames een rol speelde, werden producenten altijd in het gelijk gesteld, en terecht.
Neem bijvoorbeeld de wereldberoemde schietpartij op de Columbine Highschool in Colorado, USA. Op 20 april 1999 besloten Dylan Klebold and Eric Harris, na het spelen van een spelletje Doom, om hun klasgenoten eens te trakteren op een kogelregen. In minder dan een kwartiertje wisten de twee schutters dertien klasgenoten dood te schieten en ruim twintig anderen te verwonden. Daarna schoten ze zichzelf dood.
Het is natuurlijk onzin om de schuld voor zoiets te geven aan ID Software, de makers van Doom. Ik bedoel, dat die twee gasten gek waren, blijkt wel uit het feit dat ze überhaupt een game speelden die al tien jaar oud was! Kom op zeg, hebben die gasten nooit van PlayStation gehoord of zo?
Geen hond gelooft dat ze na al die tijd zo'n oude game gebruikten als inspiratie voor zo'n moordpartij. Daarmee geven ze Doom iets te veel krediet. ID Software werd vrijgesproken.

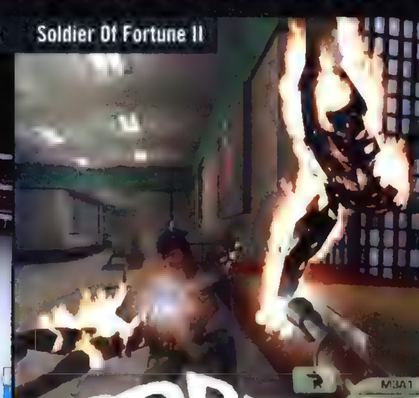
## ON KILLING

Toch komen al die claims uit de 'anti-geweld in games' lobby niet uit de lucht vallen. Ze hebben namelijk één heel sterk argument in handen. Ik heb het over het boek On Killing dat door David Grossman in 1995 werd geschreven. Grossman vertelt


True Crime


Postal II


Celebrity Deathmatch


Soldier Of Fortune II



XIII

## J.J. EN GEWELD

Zucht, games en geweld. Het is een non-item voor me. Net weer een opgeklopt verhaal gelezen in de Nieuwe Revu over die Eindhovense Final Fantasy idioot die zijn pa bijna dood mepte. De kop 'de PlayStation-moord' zegt al genoeg over de nitwits van het blad. Wat heeft de PS2 ermee van doen, behalve dan dat je de game erop kan spelen? Het is eerder een Square moord, en hoezo moord, als niemand dood is gegaan? Ten tweede blijkt uit het verhaal dat de hoofddader een volstrekte idioot is die net zo goed door een boek of een TV programma getriggerd zou zijn. Kortom de eerste man of vrouw die echt kan aantonen dat games tot geweld aanzetten, dat een spel van een volstrekt normaal mens, een agressieve malloot maakt, moet nog geboren worden.

## ED EN GEWELD

Geweld hoort helaas bij mensen, wat dat betreft gaat het er in de wereld overigens heel wat beschaafder toe de laatste eeuwen dan in al die duizenden jaren daarvoor. Dus van gamen komt het sowieso niet. Het feit dat geweld in games zou leiden tot agressie, is nooit wetenschappelijk aangetoond (bedenk maar eens een laboratoriumsituatie) en klinkt mij zelfs minder waarschijnlijk in de oren dan het feit dat geweld in games agressie zou voorkomen, vanwege het kunnen afreageren middels de actie op het scherm.
Dat heeft gamen ook voor op bijvoorbeeld TV/film kijken: het feit dat je eventuele opgekropte agressie gelijk kwijt kunt.
Natuurlijk zullen er altijd groepen in de samenleving zijn die gewelddadige games, en naar ik vermoed games überhaupt, het liefst zouden verbieden. Sommigen zien de jeugd nu eenmaal liever in korte broek op de schoot van de hopman kruipen of onder de rokken van de dominee.
Zo dachten dezelfde heldere geesten dat het vrijgeven van pornografie zou leiden tot zedenloosheid en seksuele uitspattingen zonder weerga. Wetenschappelijk onderzoek in Scandinavië uit de jaren zeventig wees later uit dat na het opheffen van het verbod op pornografie het aantal seksuele delicten met een kleine vijftien procent daalde...

in zijn boek over het onderzoek dat hij heeft gedaan naar het gebruik van videogames bij het trainen van Amerikaanse politieagenten en soldaten.
Iedereen kent ze wel uit politieseries; die grote filmdoeken waarop politieagenten in opleiding staan te schieten. Nou, ze bestaan echt. Het leger gebruikt ze ook. Niet zozeer om de agent of soldaat te leren richten, want dat kunnen ze ergens anders ook wel, nee, met het filmdoek wordt ze geleerd hoe het is om iemand écht neer te schieten. Omdat je weet wat er gaat gebeuren verlaag je de drempel voor de schutter en is hij eerder geneigd om de trekker over te halen.
Het Amerikaanse leger had namelijk aan het einde van de tweede wereldoorlog ontdekt dat niet meer dan vijftien procent van alle door Amerikanen afgevuurde kogels ook daadwerkelijk doel had getroffen. Op de oefenterreinen lag dat percentage veel hoger dus was het duidelijk dat er wat anders aan de hand was. Het

# TOT AGRESSIE?




# TOP 10

## MEEST GEWELDDADIGE GAMES OOIT

### MANHUNT - PLAYSTATION 2 (2003)
Deze game van Rockstar is zonder twijfel de meest gewelddadige game ooit. Bloed en gore van de bovenste plank.

### COMMANDO LIBYA - COMMODORE 64 (1986)
Deze game werd ooit gemaakt uit protest tegen het regime van Kolonel Khadaffi in Libië. Het was mogelijk om zijn kinderen tegen de muur te zetten en te executeren. Sindsdien horen we niks meer van de kolonel.

### GTA: VICE CITY - PLAYSTATION 2 / PC / XBOX (2003)
De humor in deze game was zo overdonderend dat het geweld eigenlijk helemaal niet zo opviel. Sterker nog, het geweld was eigenlijk wel zo grappig.

### CARMAGEDDON II - PC / PLAYSTATION (1998)
Deze schaamteloos slechte racegame draaide om het doodrijden van voetgangers. Naast de lelijke graphics ging het echt helemaal nergens over. Developer Stainless Studio's is recentelijk failliet gegaan.

### THRILL KILL - PLAYSTATION (2001 / NOOIT OFFICIEEL UITGEBRACHT)
Deze beat'em up zou zo gewelddadig zijn dat het spel niet eens is uitgebracht door EA. Gelukkig werd het spel toch gelekt zodat we zelf getuige konden zijn van het hakken en beuken. Best aardig.

### POSTAL - PC (1997)
Deze schaamteloos slechte first person shooter wist ondanks de orgie van geweld niet goed te verkopen. De naam van de game komt van de uitdrukking "Going Postal" wat weer was gebaseerd op de postkantoormedewerkers die in die tijd nog wel eens een AK-47 wilden meenemen naar kantoor om de werkdruk wat te verlichten.

### SOLDIER OF FORTUNE - PC (2000)
Bij de release sprak men schande van al het geweld in deze shooter. Helaas was er naast het afschieten van individuele ledenmaten weinig te zien in deze game. Het tweede deel werd een serieuze first person shooter of het geweld viel gewoon niet meer op.

### MORTAL KOMBAT II - ARCADE / MEGADRIVE (1994)
Back in the days was dit toch wel heel wat. De fatalities waren berucht en als je niet in staat was om iemand zijn karkas in één keer uit zijn levensloze lichaam te rukken, dan hoorde je er gewoon niet bij.

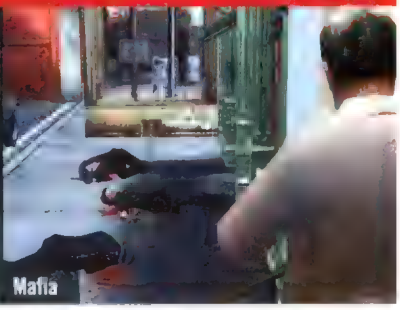
### RESIDENT EVIL - PLAYSTATION (1996)
Het geweld richtte zich voornamelijk tegen zombies maar toegegeven: het was wel spannend. In Duitsland mocht deze game alleen verkocht worden als de zombies blauw bloed kregen. Zo'n hekel hebben ze daar aan adel.

### GRAND THEFT AUTO III - PLAYSTATION 2 (2002)
Ook in GTA III draaide het meer om de humor dan om het bloed. Toch was het ook hier mogelijk om met een sniper gun lekker op het dak te gaan zitten om eens rustig wat automobilisten af te knallen. Nog altijd een top spel!


Manhunt


MK Deadly Alliance


XIII


Mafia



Carmageddon

Amerikaanse leger moest leren moorden. Het oefenen op bewegende beelden wierp zijn vruchten af in de Vietnam oorlog. Amerikaanse soldaten hadden geen enkele moeite meer om raak te schieten. Hun drempel om te moorden was verlaagd of zelfs weggenomen.

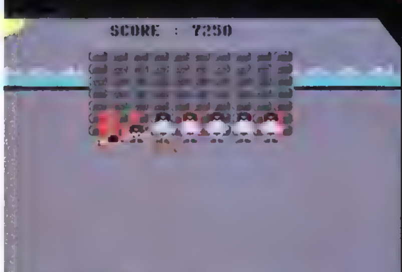
## DE KUNST VAN HET MOORDEN

Volgens Grossman is datzelfde mechanisme nu in werking gezet bij gamers. Iemand die regelmatig andere characters doodschiet in games, weet wat er gaat gebeuren als je iemand neerschiet, of tenminste hij denkt 't te weten. Bloed uit een schedel, het slachtoffer dat naar achteren valt; je hebt het waarschijnlijk al honderden keren gedaan.
Neem bijvoorbeeld de veertien jarige Amerikaanse jongen, Michael Carneal, die in 1997 besloot om zijn bijbelklasje uit te moorden. Michael, een gamer, schoot acht keer en raakte acht verschillende kinderen. Dat is een score van honderd procent.
Ter vergelijking; politieagenten schieten gemiddeld niet meer dan vijftig procent raak.
Waar heeft deze jongen zo goed leren schieten dan? Waarschijnlijk op dezelfde plek waar de 19 jarige Duitser Robert Steinhauser dat had geleerd... op zijn computer. Steinhauser liep 26 april 2002 zijn school in Erfurt, Oost-Duitsland binnen en knalde in korte tijd zestien medescholieren dood. Vol-

## JURJEN EN GEWELD

Sinds de Homo Sapiens zich ruim dertigduizend jaar geleden tot het machtigste wezen op aarde ontwikkelde door de Neanderthaler uit te roeien, is geweld onlosmakelijk met de menselijke natuur verbonden. Daar zijn we mooi klaar mee want wat moeten we tegenwoordig met al die gewelddadige genen, waarvan vooral de mannelijke helft van het menselijk ras zo rijkelijk is voorzien? Onder het mom van 'beschaving' zouden we onze driften kunnen onderdrukken maar ieder schaap met enige mensenkennis weet dat dit een gevaarlijk spelletje is. Door natuurlijke driften te ontkennen en te onderdrukken, creëert een mens een licht ontvlambare schaduwkant, wat verklaart dat een priester zich heel gemakkelijk kan ontpoppen tot een kinderverkrachter en een burgermannetje 'zomaar ineens' kan veranderen in een kampbeul.
Beter is het onze driften te onderkennen en op vruchtbare of in ieder geval onschadelijke wijze te kanaliseren, iets wat psychologen wel sublimeren noemen. Hiervoor zijn fenomenen als sport, tekenen, muziek en videogames prachtige middelen.
De personen die de moorden pleegden waar videogames voor verantwoordelijk worden gehouden, hadden de moorden waarschijnlijk zonder deze games ook wel gepleegd. Kenmerkend voor hun respectievelijke situaties was het feit dat de buitenwereld hoge druk op hen uitoefende met als gevolg een innerlijke crisis die verder werd gevoed door een gebrek aan liefde en aandacht.
Het is jammer dat het spelen van videogames niet voldoende was om de innerlijke druk genoeg af te laten nemen om van daadwerkelijk geweld af te zien. Maar misschien moeten woordvoerders van 'de maatschappij' eens de hand in eigen boezem steken alvorens een vermanend vingertje te richten op iets waarvan ze de aantrekkingskracht niet kunnen of willen bevatten.

# HET IS DUIDELIJK DAT GEWELD IN



Commando Lybia


GTA 3



Mortal Kombat Trilogy

## SKATE EN GEWELD

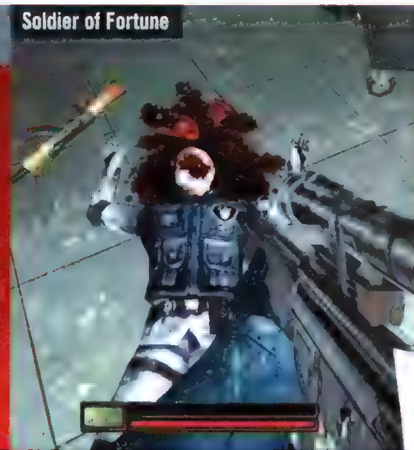
Ik speel nu ruim twee decennia videogames en in al die jaren heb ik honderden spellen onder de knoppen gehad waar in meer of mindere mate geweld in verwerkt was. Heeft mij dat een gewelddadig mens gemaakt? Ik dacht het niet. Daar ben ik van nature een iets te helder denkend en goed opgevoed persoon voor. Nimmer heb ik me door games laten verleiden tot extreem gewelddadige geweldsuitbarstingen, en dat geldt evenzo voor al die mensen om me heen die ook al lang gamen.
De discussie over games die al dan niet verantwoordelijk zijn voor gewelddadig gedrag beschouw ik persoonlijk dan ook als een lachertje. Dames en heren psychologen: zoek lekker een andere paal om tegenaan te pissen, ja?

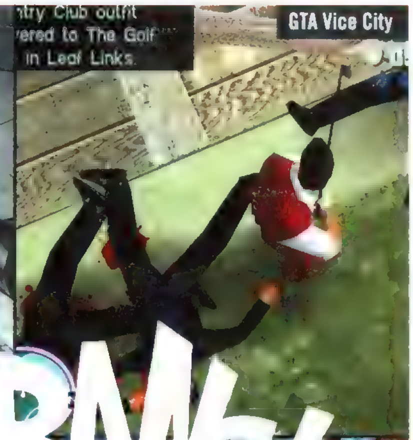



Serious Sam

## JEROEN EN GEWELD

Tijdens een bezoekje aan de landmachtbasis Seedorf heb ik ooit even op de schietbaan mogen oefenen met een lasergeweer, dus zonder echte kogels.
Eind van het liedje was, dat mijn vriendin meer digitale poppetjes om zeep had geholpen dan ik, en dat terwijl ik meer game.
Conclusie: van gamen word je absoluut geen goede schutter. Of komt het omdat ik liever vrolijk gekleurde platformgames speel dan van die bloedovergoten over de top gewelddadige "volwassen" spellen?


Soldier of Fortune


GTA Vice City



Postal II

gens kennissen was Steinhauser een fanatiek Counter-Strike speler en was hij geobsedeerd door wapens. Net als alle andere gevallen waarbij gamers doordraaien en naar echte wapens grijpen, is ook dit weer een geval van een tiener waarmee duidelijk meer aan de hand was dan dat hij alleen een hekel had aan zijn school of aan zijn leraren.
Je kunt je ook afvragen wat schadelijker was; het feit dat Steinhauser Counter-Strike speelde of dat de knaap legaal in het bezit was van een pistool en een shotgun.

### VERKOOP RESULTATEN

Geweld in videogames blijft natuurlijk een beladen onderwerp. Zeker zolang er elk jaar nog wel een paar idioten zijn die hun wandaden proberen af te schuiven op het spelen van videogames.
Er is in dit soort gevallen natuurlijk altijd meer aan de hand maar je kunt jezelf wel afvragen waarom games met een gewelddadig karakter zo goed verkopen. Neem nou het stokoude Carmageddon dat indertijd een boel stof deed opwaaien. Niet spel niet verboden was.
Het is duidelijk dat geweld verkoopt, en goed ook. En hoe groter de ophef over een game des te beter de verkoopresultaten.

### DE NATUURLIJKE OPLOSSING

De gamesindustrie heeft zichzelf een ratingsysteem opgelegd dat elke game een beoordeling geeft. Deze ratings variëren van: "Voor iedereen, voor 16 jaar en ouder en wel of geen sex en/of geweld".
Het is meer een marketing tool dan

# GAMES VERKOOPT, EN GOED OOK!



zozeer omdat je onschuldige voetgangers aan gort kon rijden maar omdat dat schijnbaar het enige was dat je in de game hoefde te doen. De opschudding die het spel veroorzaakte dreef de verkoopresultaten naar recordhoogten. Zulke games zullen altijd omstreden blijven.
Rockstar is een bedrijf dat erg veel geld heeft verdiend met GTA III en Vice City. Games waarbij het absoluut niet alleen maar draait om geweld, en het geweld wordt daarbij ook nog eens grappig gebracht. De makers van deze games hebben een geweldig gevoel voor humor maar juist het feit dat je alles kunt doen in een stad inclusief het uitmoorden van de bevolking, is een geweldig verkoopargument.
Het succes van Vice City smaakte naar meer en de Rockstar game Manhunt die deze kerst in de winkels ligt, geeft het genre een nieuwe definitie. De game werd verboden in Duitsland en Australië maar de verkoopresultaten onder de toonbank waren bijna net zo goed als de verkoopresultaten in landen waar het een serieuze poging om gewelddadige games uit de handen van jonge kids te houden want een 16+ sex en geweld rating is eerder een reden om een spel wel te kopen dan niet. En de vraag is welke ouders echt naar die rating kijken.
Geweld en games gaan hand in hand en dat zal altijd zo zijn. Ik zie games als een uitlaatklep, als een manier om de wereld zoals die buiten is in een ander perspectief te zien. Games zijn de beste manier om je fantasie te stimuleren en een paar kids die het verschil tussen fantasie en realiteit niet zien, kunnen daar geen verandering in brengen.
Games zijn er, zoals films en muziek er zijn, en ook deze twee media zijn er ooit van beschuldigd de jeugd agressief en gewelddadig te maken. Misschien is het wel gewoon de angst van een oudere generatie die niet begrijpt waar we mee bezig zijn. Als dat zo is dan is het in ieder geval een probleem dat zichzelf zal oplossen.

## JAN EN GEWELD

In ieder mens schuilt een sadist. Zelfs de meest goedige goedzak heeft af en toe de neiging ergens heel hard op te slaan of iets kapot te trappen.
Games laten je dingen doen, die in het normale leven niet kunnen en terecht niet geaccepteerd worden, maar die oerdriften liggen nog altijd besloten in onze DNA. Daarom is het zo lekker om af en toe virtuele mensen voor hun kop te knallen in shooters zonder gewetenswroeging.
Opvallend vind ik wel dat sommige games zeer gewelddadig zijn maar dat mensen dat nauwelijks meer opvalt. Het feit dat Boris zich niet meer kan herinneren dat in SOF II darmen uit magen bungelden en hersenen uit schedels spatten, zegt toch wel iets over de inburgering van geweld in games (én iets over Boris?).
Maar ook bij een spel als UT 2003/2004; waarbij je bloederig doormidden gekliefd kan worden of onthoofd achtergelaten (voordat je weer respawnt), dat valt dus eigenlijk niemand meer op. Vreemd...

# SENDO X

## DE ULTIEME SMARTPHONE?

### VIRTUA TENNIS
N-GAGE

**78** SCORE

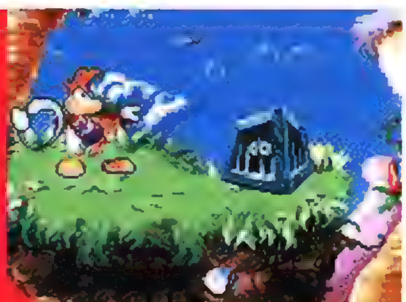
Wat leent zich nou beter voor wat kort tijdverdrijf dan een potje tennis. Virtua Tennis wel te verstaan.
Alles wat je verwacht van Sega's balleespel vind je ook in deze versie terug, zoals een Arcade, Exhibition en World Tour mode. Verder heb je meerdere spelers, ieder met hun sterke punten en de verschillende type ondergronden. Oh ja, en sprites in plaats van polygons, wat ik persoonlijk niet als gemis ervaar.
Afgezien van het net iets te langzame tempo is er weinig aan te merken op deze waardige Virtua Tennis titel.



### RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC
N-GAGE

**90** SCORE

Ook Rayman 3 is natuurlijk van origine een consolegame. Nokia heeft in ieder geval begrepen dat zij echte videogames moeten uitbrengen om de echte gamers te bereiken.
Rayman 3: Hoodlum Havoc vertoont afgezien van het verhaal, weinig overeenkomsten met zijn 3D broer. Je probeert Globox te verlossen van de Dark Lum die hij heeft ingeslikt. Dit doe je door te springen en te klauteren door ingenieuze side-scrolling levels (zowel horizontaal als verticaal) en alles te meppen dat je onderweg tegenkomt. De besturing en graphics zijn beter dan ik tot op heden op de N-Gage ben tegengekomen.



Dit alles gecombineerd met enkele unieke minigames maken dit de completeste en vermakelijkste N-Gage titel tot op heden. Maar pas op, hij is pittig. Niet voor beginners!

### RED FACTION
N-GAGE

**69** SCORE

Daar gaan we dan, de eerste FPS voor de N-Gage. Console gamers zijn natuurlijk al bekend met de Red Faction reeks, zeker met het tweede deel dat op ieder systeem is verschenen.
Ook de N-Gage-versie kan aardig meekomen, ondanks dat het richten wel een beetje ontzandig gaat. Alles speelt zich ondergronds af, waardoor het soms lastig kan zijn je te oriënteren. De afwezigheid van een plafond valt hierdoor wel weer minder op.
De two-player online actie is leuk, al zijn de multiplayer levels erg klein. Alles bij elkaar een duidelijk bewijs dat dit genre realiseerbaar is op een handheld, met ruimte voor verbetering.






***Wat worden ze toch snel groot, uuuh ik bedoel natuurlijk klein. Tenminste, het gaat hard. Ik bedoel de technologie. Ach, jullie begrijpen wel wat ik bedoel.***

Ik weet nog wel dat ik voor het eerst iemand een tennisarm zag oplopen omdat ie stoer liep te doen met zijn mobiele telefoon, compleet met uittrekbare antenne en broodtrommel styling.
Vandaag de dag is dat wel anders en laten de nieuwste generatie smartphones zien wat er allemaal wel niet mogelijk is. Sendo had enkele jaren geleden al plannen om zo'n multifunctioneel apparaatje op de markt te brengen dat zijn tijd ver vooruit was. Helaas heeft deze het levenslicht nooit gezien.
Maar onlangs was de presentatie van de Sendo X, de tweede poging van het Britse bedrijf om de ultieme smartphone te introduceren. Aan de kracht en applicaties van het machientje zal het in ieder geval niet liggen.

### SPECCIES

Voor alle gadget freaks zal ik er effe snel wat specs doorheen knallen. Uiteraard is het mobieltje voorzien van Tri-Band, een Symbian operating system (met de nodige aanpassingen) en is ie lekker klein.
Je tuurt naar een TFT schermpje met een resolutie van 176x220 en hij zit propvol met interessante processoren. Verder kan je gebruik maken van de digitale camera met viermaal digitale zoom en self timer en van de geïntegreerde camcorder voor het opnemen van korte filmpjes. De helft van het aanwezige 64Mb flash geheugen is onder andere hiervoor beschikbaar. Dit is natuurlijk ook weer uit te breiden met MMC of SD geheugen expansions. Wel zo handig als je gebruik wilt maken van de MP3 speler.
Het mobieltje is zo'n beetje op alle denkbare manieren aan te sluiten op je PC en er verschijnen meerdere accessoires voor de Sendo X, zoals een bluetooth headsetje en een uitklapbaar toetsenbord.
Er zitten standaard twee games op. Een pinball game en een soort Simcity op een boerderij. Verder draait ie alle Java en System 60 games. Of het toestel voldoet aan de verwachtingen, laat ik jullie weten zo gauw ik dit technische hoogstandje in mijn hebberige vingers heb. ◀



# STILL PLAYING

# ICO

JURJEN
PS2



"Ico gaat over het loskomen van je moeder", aldus onze eigen Bilbo Balings.

*Logisch klinkt het misschien niet, maar juist mijn opleiding tot Jungiaans Analytisch Therapeut inspireerde me enkele klassieke videogames nog eens te herspelen. In Ocarina of Time heb ik de demonen alweer uit die ouwe boom verdreven en ondertussen ben ik ook weer gezellig met Ico aan de wandel.*

Voor mijn studie lees ik boeken als De Mens en zijn Symbolen (C.G. Jung), De Held met de Duizend Gezichten (J. Campbell) en The Uses of Enchantement (B. Bettleheim). Dit soort boeken leert dat de verhalende structuren in sprookjes en mythen allerminst onzinnig of toevallig zijn, maar een hechte relatie hebben met de onbewuste zieleroerselen van de mens. Deze wortels in het collectief onbewuste, verklaren waarom je over de hele wereld verhalen tegenkomt die weliswaar aan de oppervlakte verschillen maar in de kern gelijk zijn, net als de mensen die erdoor geraakt worden.

## ACHTERDEUR

De universele relatie met de menselijke psyche maakt dat dit soort verhalen nauwelijks aan tijd, plaats of cultuur gebonden zijn en dat ze net zo gemakkelijk zijn te onderdrukken als dromen en nachtmerries – niet dus.
Ook al lijkt het er wel eens op dat de rationele samenleving waar jij en ik deel van uitmaken het liefst iedere zweem van religie, mystiek en sprookjes uit de wereld zou willen bannen, de mythen komen vrolijk via de achterdeur weer binnenwandelen. De hedendaagse incarnaties van Gilgamesj en Herakles dragen achternamen als Skywalker, Balings en Potter en nog steeds brengen ze moeiteloos hele volksstammen in vervoering.

## ARCHETYPES

Archetypische figuren zijn figuren die al duizenden jaren zorgen voor de dynamiek in allerlei vertellingen. Volgens Jung komt dit omdat ze personificaties zijn van psychische energieën die diep onder de drempel van het bewustzijn je relatie met de buitenwereld bepalen. Daarom treedt een vaag of minder vaag gevoel van herkenning op als je een dergelijk archetype in een verhaal, film of videogame tegenkomt.
In Ico draait alles om drie van de voornaamste archetypische figuren uit de leer van Jung: De held (Ico, symbool voor het ik-bewustzijn van de speler), de anima (Yorda, het witte meisje dat je bevrijdt en aan de hand neemt, symbolisch voor de onbewuste/opgesloten vrouwelijke energie in de mannelijke psyche) en de schaduw (de zwarte schimwezens die telkens proberen Yorda op te slokken, symbolisch voor de delen van de psyche die onderdrukt of niet erkend worden).
Ben je er nog? Dan hoef je het complexe labyrint waar je Yorda uit moet bevrijden alleen nog maar voor te stellen als je eigen psyche en de basis van deze interactieve droom/mythe/videogame is opgesteld.

## JE MOEDER

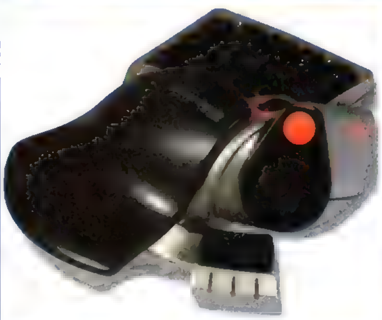
Voor een uitvoerige uitwerking van de rituele handelingen die de speler in Ico moet voltooien ontbreekt hier de ruimte, dus ben ik zo vrij meteen maar even door te springen naar de ontknoping, want deze is uit psychologisch oogpunt van bijzonder belang.
Wat blijkt, de schaduwen zijn manifestaties van een vierde archetypisch personage, een duistere koningin die symbool is voor de verslindende moederfiguur, een archetype dat ook vaak in sprookjes opduikt als de boze stiefmoeder of heks, of als de draak in tal van mythen.
Het einde is te mooi om hier helemaal te verklappen, maar in grote lijnen is de dieppsychologische structuur van Ico als volgt te duiden: als het slungelige jochie Ico moet de speler zijn positieve vrouwelijke energie bevrijden uit het schaduwrijke labyrint dat de verstikkende band met zijn moeder symboliseert.
Inderdaad, Ico gaat over het loskomen van je moeder, zodat je een volwassen en gezonde relatie aan kunt gaan met een ander vrouwelijk wezen.

## INITIATIERITUELEN

Vanuit deze visie zijn beeldspellen als Ico de moderne tegenhangers van oeroude initiatierituelen; rituelen die we met ons rationele verstand nog niet zo lang geleden uit onze cultuur hebben gebannen, maar die al sinds de eerste zelfbewuste culturen van groot belang zijn bij het niet altijd even pijnloze transformatieproces van kind naar volwassene.
De boodschap aan moeders die deze problematiek beginnen in te zien mag duidelijk zijn: koop niet alleen Ico maar gewoon zoveel mogelijk videogames voor uw arme zoontje, dan komt het misschien nog wel goed met hem.

## NOSTROMO SPEEDPAD N52

Hadden we een tijd geleden de Nostromo Speedpad n50 al de hemel in geprezen, nu gaan we er even dunnetjes overheen want de n52 is de overtreffende trap.
Zo is de n52 uitgerust met veertien programmeerbare keyboardtoetsen en heeft het twee duimknoppen. Bovendien kun je nu heel eenvoudig de instellingen van de speedpad voorprogrammeren, waardoor je dus vrij snel tussen verschillende games kan wisselen zonder eerst weer alle instellingen te veranderen.
Maar het allerbelangrijkste is natuurlijk hoe het geval in de hand ligt of liever gezegd hoe de hand op het geval ligt. We kunnen melden dat hier vrijwel niets op valt aan te merken. Zelfs Jeroen, met z'n grote kolenschoppen, was uitermate te spreken over het apparaat.
Je hand ligt comfortabel dankzij de handsteun en de knoppen zijn vanuit deze rustpositie vrij gemakkelijk te bereiken. Het antislipplaagje dat aan de onderkant van de SpeedPad is bevestigd, voorkomt dat het apparaat aan het glijden gaat. Erg handig, zeker als de actie nogal heftig dreigt te worden.



PC • PRIJS: 44,99 EURO • DISTRIBUTEUR: BELKIN TEL: 020 6547329 • WWW.BELKIN.NL ★★★½

## TRUST EASY SCROLL SILVERLINE KEYBOARD & 480 LR MOUSE WIRELESS OPTICAL OFFICE

Twee van Trust's nieuwe produkten, de Easy Scroll Silverline keyboard en de 480 LR Mouse Wireless Optical Office, tonen aan niet of nauwelijks onder te doen voor die van fabrikanten als Logitech en Microsoft.
Om te beginnen met het keyboard, deze heeft heel wat opties die behoorlijk gebruiksvriendelijk zijn en het werken op de PC een stuk gemakkelijker maken. Zo zijn er meer dan dertig extra functietoetsen (die je zelf kunt configureren als je dat nodig acht) en dertien Office softkeys, een groot scrollwiel aan de linkerkant van het toetsenbord en een eurotekenkey aanwezig. Hiermee is een muis bijna overbodig.
Wat me wel een beetje tegenstaat, is de veranderde indeling van de Home, Insert etc. toetsen. Niet echt handig voor gamers, maar al met al is het gewoon een goed toetsenbord.
Minstens zo gebruiksvriendelijk is de optische muis. Deze beschikt over zes knoppen, waaronder een Office knop voor snelle toegang tot enkele Office opties. Dankzij de rubberen zijkanten heeft de muis een goede grip en is is zeer geschikt om mee te gamen.
Zorg wel dat je de muishouder die tevens als oplader fungeert, niet direct in het zicht opstelt; het blauwe lichtje dat gaat flikkeren wanneer je je muis beweegt, is letterlijk een doorn in het oog.



PC • PRIJS KEYBOARD: 24,95 EURO • PRIJS MOUSE: 49,95 EURO • DISTRIBUTEUR: TRUST • TEL: 0800-23587878 • WWW.TRUST.NL ★★★★

## WIRELESS ADVANCED ANALOG CONTROLLER

Met Joytech hebben we een nieuwe hardwareboer in Nederland. Tenminste, het bedrijf was al actief over de grens maar Take 2 Benelux heeft de distributie voor onze contreien op zich genomen. Moeten we daar blij mee zijn? Dat lijkt er wel op want ze komen meteen al met een bijzonder fraaie draadloze controller op de proppen. Het apparaat ligt lekker in de hand voelt redelijk goed aan en er gaan slechts 3 AAA batterijtjes in, goed voor ongeveer vijftig uur speelplezier.
Bovendien, en dat is erg belangrijk tegenwoordig, werkt dit draadloze geval op radiofrequenties. Geen suffe infrarood-ontvanger dus, dat is namelijk helemaal passé tegenwoordig. Nee gewoon lekker op de bank, zonder dat je er rekening mee hoeft te houden dat je verbinding wordt onderbroken door een passerende moeder of hondenstaart.
Bovendien zitten er acht kanalen op de controller en ontvanger zodat er acht van die joypads gebruikt kunnen worden tijdens een spelletje.



PLAYSTATION 2 • PRIJS: 39,99 EURO • DISTRIBUTIE: TAKE 2 • TEL: 020-6551177 • WWW.JOYTECH.NET ★★★½

## COLOUR MONITOR + IN-CAR POWERADAPTER



Kijk dat is nou iets waar je mee thuis kunt komen. Een PS2 met daaraan vast een kleurenscherm inclusief speakers. Het geval schroef je simpelweg achter op je PS2, je steekt de bijgeleverde stekker in het stopcontact en klaar is kees.
Gamen zonder TV op locatie dus; er moeten echter wel twee stopcontacten (eentje voor het scherm en de ander voor de PS2) in de buurt zijn anders gaat de vlieger niet op natuurlijk. Tenzij je in een auto zit en de in-car adapter aangesloten hebt op de sigarettenaanstekeraansluiting (3x woordwaarde). Op deze manier voorzie je zowel de PS2 als het beeldscherm tegelijkertijd van stroom.
Kun je tijdens die oersaaie vakantieritjes naar Zuid-Frankrijk gewoon lekker gamen of een DVD filmpje kijken in plaats van suffe liedjes zingen of slome reisspelletjes spelen. En als ze dan gaan zeuren dat je het geluid zachter moet zetten, doe je gewoon je koptelefoon op want het schermpje is tevens uitgerust met twee hoofdtelefoonaansluitingen.
Het 5,6 inch schermpje is aan de kleine kant (je hebt ook een iets groter broertje van 7,2 inch) maar geeft je wel scherpe beelden tijdens het spelen van spelletjes of het bekijken van DVD's. Zelfs spellen waar teksten belangrijk zijn, denk aan bijvoorbeeld RPG's, zijn goed te spelen omdat alles leesbaar is zonder dat je een vergrootglas erbij hoeft te pakken.
Hulde aan Joytech voor dit puike product, Ed heeft al een exemplaar geclaimd voor de kids als ie met de Laguna naar de wintersport gaat.

PLAYSTATION 2 • PRIJS SCHERM: 149,99 EURO • PRIJS IN-CAR ADAPTER: 44,99 EURO • DISTRIBUTEUR: TAKE 2 • TEL: 020-6551177 • WWW.JOYTECH.NET ★★★★½

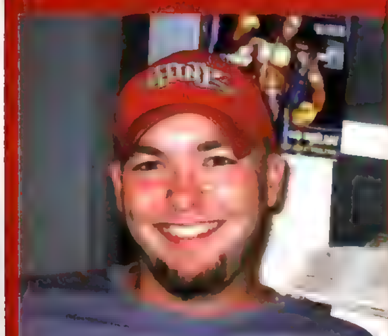
# JUDGE ED
# DOG'S LIFE



## BORIS VS JURJEN



"Interessant, dat Jurjen in zijn betoog een link legt tussen homoseksualiteit en zijn geliefde kleurrijke platformspelletjes."



De enige reden waarom ik Dog's Life misschien wat te kritisch heb beoordeeld, is mijn intense afkeer van alles wat blaft, slobbert en naar hond ruikt.

### EDELACHTBARE,

**BORIS** Hoogeerbare edellachbaarheid; hierbij klaag ik Jurjen aan voor het verkwanselen van zijn eerbaarheid en het onrechtmatig uitdelen van een te laag cijfer in zijn review van Dog's Life.
Niet alleen geeft Jurjen blijk van een uiterst kortzichtige kijk op zijn favoriete tijdverdrijf. Hij schoffeert met zijn abominabele cijfer ook nog eens honden en hun trouwe baasjes in binnen- en buitenland. Hierbij verklaar ik Jurjen's cijfer, een 59, volledig uit de lucht gegrepen en veel te laag.
Geachte ome Jurjen vergeet in zijn review te vermelden dat Dog's Life een van de meest originele platformgames sinds tijden is. Daarnaast is het voor het eerst dat een game is voorzien van een fatsoenlijke Nederlands gesproken soundtrack waar ik en meerdere PU redactieleden hartelijk om hebben moeten lachen. Dit is een welkome afwisseling vergeleken met de 'normale' Nederlandse stemmen bij andere games die meestal zo verschrikkelijk kut zijn dat de honden er geen brood van lusten. Misschien heeft het feit dat de game niet is vertaald door Jurjen's vertaalbureautje daar iets mee te maken, edellachbaarheid?
**JURJEN** Als je je gamend bestaan hoofdzakelijk doorbrengt met het omleggen van tegenstanders op virtuele slagvelden, is Dog's Life inderdaad een van de meest originele platformgames sinds tijden. Als je echter - zoals ik - zo'n beetje alle noemenswaardige platformspellen hebt gespeeld en de evolutie van het genre op de voet volgt, dan zul je met mij concluderen dat het erg meevalt met de zogenaamde originaliteit van Dog's Life.
Allerlei voorwerpjes (geurkleurtjes dit keer) verzamelen om toegang te krijgen tot de volgende opdracht... ik had het al eens eerder gezien. Natuurlijk is de insteek van het spel erg grappig en zijn die Nederlandse stemmen ook helemaal toppie, maar om naast recente (semi-) platformers als Jak II, Prince of Persia en Ratchet & Clank 2 overeind te blijven, is volgens mij meer nodig.
Speltechnisch wordt in Dog's Life de plank behoorlijk misgeslagen, je moet wel heel erg van honden houden als je genoegen neemt met een 'glijerige' besturing, verouderd springsysteem, zeer repetitieve opdrachten en een vaak niet te hanteren camera.
Trouwens: met die 'humor' heb je het na een uurtje spelen ook wel gehad, vooral omdat je vaak wordt verplicht voor de zoveelste keer naar hetzelfde grapje te luisteren.
**BORIS** Doe nou niet net alsof ik geen verstand van platformgames heb! Alleen omdat ik niets te maken wil hebben met die vrolijk gekleurde onzin die jij de hele dag speelt. Mareeh ahum, weledelbeletterde heer Ed; de heer Jurjen doet er goed aan om zijn vergelijking tussen Dog's Life en titels als Jak II e.a. voor zichzelf te houden. Iedere aap met twee hersencellen ziet dat dit een heel ander soort game is. Meer in het straatje van Ecco the Dolphin ofzo, en dat is iets dat we toch al een paar jaar niet meer hebben gezien.
Zijn opmerking over een verouderd springsysteem spreekt boekdelen. Een verouderd springsysteem? Hou op, schei uit; wat een onzin. Springen is springen en met het springen in Dog's Life is echt helemaal niets mis. Misschien hanteert Jurjen een verouderd review-systeem?
**JURJEN** Ecco is een dolfijn, dolfijnen zijn dieren. Jake is een hond, honden zijn dieren. Dus is Dog's Life geen platformavontuur maar een soort vervolg op Ecco the Dolhin. Dat lijkt me zo ongeveer de redenering van Boris.
Ik zie het iets anders. Ik herken in Dog's Life gewoon een gedateerd platformavontuur en daarmee valt het spel onder de vrolijk gekleurde onzin waar ik me inderdaad zo'n beetje dagelijks mee vermaak en waar Boris vanwege zijn onderdrukte homoseksualiteit niets mee te maken wil hebben.
Edelaaibaarheid, de enige reden waarom ik Dog's Life misschien wat te kritisch heb beoordeeld, is mijn intense afkeer van alles wat blaft, slobbert en naar hond ruikt, maar aangezien de aanklager dit heikele punt niet in zijn betoog heeft opgenomen, verzoek ik u deze opmerking als niet gedaan te beschouwen.
**BORIS** Interessant, dat Jurjen in zijn betoog een link legt tussen homoseksualiteit en zijn geliefde kleurrijke platformspelletjes. Een verband waar de meeste gamers al van op de hoogte waren overigens. Nu weet ik niet of de Power Unlimited de juiste plaats is voor Jurjen om uit de kast te komen, maar ik weet wel dat Dog's Life een game is die op zichzelf staat.
Naast de gezellige wereld waarin je als hond kunt doen en laten wat je wilt, biedt het spel een mooi gevoel van vrijheid. Iets waar Jurjen's favoriete loodgieter een paar jaar terug nog om werd vereerd.

## DE UITSPRAAK VAN THE JUDGE...

Ik denk dat wanneer de hond in Dog's Life een rood petje en een snor had gedragen, de heer Tiersma een heel stuk positiever over de game was geweest. Zolang ik 'm ken, is originaliteit een van zijn stokpaardjes en wordt vanuit dat oogpunt vaak met de hand over het hart gestreken als het gaat om missertjes in de gameplay.
Nu kan je veel van Dog's Life zeggen, maar origineel is de game weldegelijk en zo beroerd scoort ie mijns inziens ook niet op de afzonderlijke gameplay-onderdelen. En dat iemand uit Assen de humor van de game niet waardeert, lijkt me voor het overgrote deel van de gamers in Nederland eerder een aanbeveling.
Ik stel bij deze de aanklager volledig in het gelijk en veroordeel de heer T. tot 48 uur dienstverlening in dierenpension De Loopse Labrador in Rolde (45 minuten met de trekschuit Assen - Exterveen).



## CONSOLE TELEX

- [illegible] ble goodies maarruuuh, ze stonden ge- [illegible]
- [illegible]
- Ook Rainbow Six heeft twee nieuwe [illegible] smalle gangetjes en plekjes waar je je als sniper kunt verstoppen.
- Crimson Skies doet eveneens een duit in het zakje. We kunnen namelijk een nieuw vliegtuigje downloaden en een nieuwe map. Het vliegtuigje is een lekker wendbaar apparaat, dat natuurlijk met de nodige guns is uitgerust
- Overigens kun je via www.xbox.com/crimsonskies een nieuwe skin voor je window media player down- [illegible]



# TOP SPIN

Een van de leukste spellen op XBL is toch wel Top Spin, het tennisspel dat overal hoge ogen gooit. Nu kun je zelfs een toernooi via XSN Sports houden, iets dat we helaas nog niet in de praktijk hebben kunnen testen.

Wel hebben wij regelmatige potjes online gespeeld. Zowel gewonnen als verloren, ja wij gaan niet meteen offline als we de ene ace na de andere om onze oren krijgen…

En daar zit nou net een van de weinige minpuntjes van deze tennisgame online; als je relatief weinig tijd in de game stopt, word je door beter geoefende tegenstrevers verschrikkelijk geveegd. Hij of zij rost het ene na het andere risk-shot om je oren en dan kun je natuurlijk wel inpakken. Veel eerder dan bij bijvoorbeeld racegames, is niveauverschil dodelijk voor de gameplay.

Heb je eindelijk iemand gevonden die een beetje van jouw niveau is dan zul je echter veel plezier beleven aan dit virtuele tennisspelletje. Dan hoor je je tegenstander (aan de andere kant van de oceaan) vloeken en tieren als hij een bal uitslaat of wanneer jij een dropshot net over het net laat ploffen. Heerlijk.



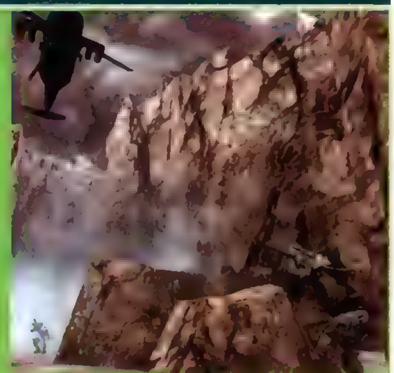
ONLINE PLAY VIA XBOX LIVE ★★★★

## COUNTER-STRIKE

**Counter-Strike is al vele jaren de meest gespeelde online shooter ter wereld. De game weet strategie vloeiend te combineren met de snelle arcade-achtige manier van spelen van veel online gamers. Iedereen die in is voor snelle actie zal zich bij Counter-Strike thuis voelen.**

**Zo kun je een wedstrijdje tegen wat mensen van vlees en bloed beginnen of je besluit een potje met wat menselijke maten tegen bots op te starten. Die bots kun je zo instellen dat ze niet echt gemakkelijk zijn om uit te schakelen, en dan word je dus wel gedwongen om als team te opereren.**

**Wat je ook kiest, iedere match zal weer een andere verloop kennen want niet alleen de mensen van vlees en bloed zijn onvoorspelbaar, ook de bots weten je steeds weer te verrassen… en ze schieten met scherp.**



ONLINE PLAY VIA XBOX LIVE ★★★★★

## RAINBOW SIX 3



**Daar waar Counter-Strike het vooral moet hebben van de snelle actie, staat in Rainbow Six tactisch plannen centraal. Goed overleg en het op elkaar afstemmen van de wapens is een must want alleen een uitgebalanceerd team zal als winnaar uit de bus komen in een online match.**

**Naast het in teamverband spelen is er natuurlijk ook ruimte voor de lonesome cowboys. Gewoon vette guns kiezen en elkaar in die deatchmatch-achtige settings overhoop knallen.**

**Rainbow Six 3 is een uitermate goed geoliede online shooter. Het mist misschien de snelheid van Counter-Strike maar maakt dit goed door de verschillende maps en wapens.**

**Bovendien kun je ook een missie online spelen. En dat, lieve lezertjes, is natuurlijk gewoon leuk; lekker met je online vriendjes enkele bots aan gort knallen.**



ONLINE PLAY VIA XBOX LIVE ★★★★

# PROJECT GOTHAM RACING 2





Ik weet niet wat het is, ik kan er de vinger maar niet op leggen. PGR2 is naar mijn mening (hoi, ik ben Jeroen) een wat saaie racegame. Offline wel te verstaan want online gaan de remmen pas echt los. Man man, wat een chaos is het daar.

Je kunt gelukkig instellen in welke auto's de tegenstanders zullen rijden. Dus dat je niet met je Kever tegenover een Ferrari staat. En je kunt gewoon met of zonder puntjes racen. Da's leuk natuurlijk want hoe vetter je rijdt, hoe meer Kudo's je verdient en dat is mooi meegenomen voor de online ranking.

Overigens krijgt diegene die als eerste over de lijn komt een paar fijne bonuspunten maar dat hoeft niet te betekenen dat hij ook meer Kudo's scoort dan de nummer laatst. Want zoals gezegd, hoe vetter je racet, hoe meer punten je bij elkaar sprokkelt.

ONLINE PLAY VIA XBOX LIVE ★★★★

## DEMOCHECK

### BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON

Twijfel je of je die laatste Broken Sword game nu wel of niet moet kopen? Let wel, hij is behoorlijk anders dan deel 1 en 2. Probeer dus eerst wijselijk deze demo.

Score: ★★★

[illegible]



### UNREAL II EXTENDED MULTIPLAY

Oorspronkelijk zou er helemaal geen multiplayer komen voor Unreal II vanwege de aanwezigheid van Unreal Tournament 2003. Legend had zeker niks te doen en flanste toch een Tribes 2-achtige multiplayer-versie in elkaar. En die is best tof!

Score: ★★★

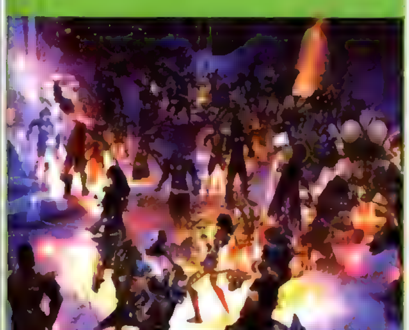
www.unreal2.com

### SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN

De mix van RTS en RPG vraagt even wat gewenning maar gaat behoorlijk diep. Deze demo bevat een tutorial, een singleplayer map en een two-player multiplayer map.

Score: ★★★

http://spellforce.jowood.com/?rid=1180&lang=en



### AQUA BUBBLE 2

Als je echt helemaal niks meer te doen hebt en een dom puzzelspelletje wilt spelen, dan download je deze shit.

Score: ★★

[illegible]

### MASSIVE ASSAULT

Sommige journo's noemen Massive Assault de Total Annihilation van de turn-based strategy. Dat gaat wel erg ver. Veel gekleurde laserstralen, dat wel.

Score: ★★★

[illegible]

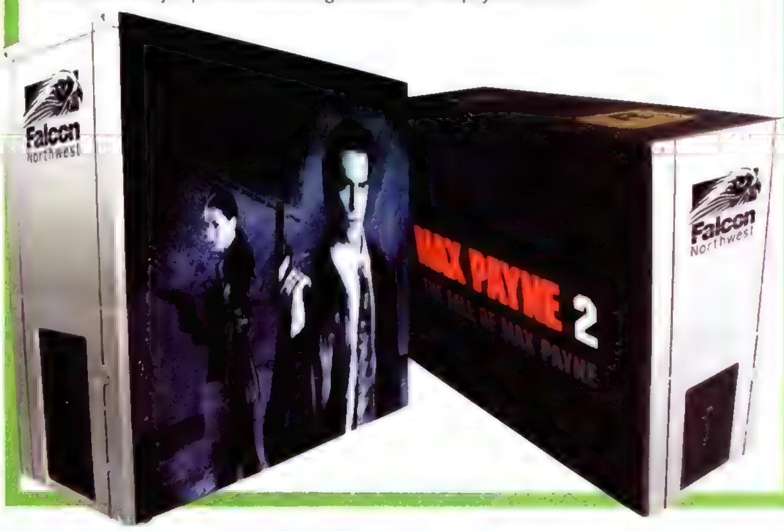
# MAAK EEN MAX MOD EN WIN EEN MAX PC!

Rockstar heeft een prijsvraag uitgeschreven met de opdracht een mod te maken voor Max Payne 2. De wedstrijd bestaat uit drie categorieën, te weten "Best original", "Best new dead man walking level" en "Best real-time non-interactive movie".

De winnaar van de meest originele mod gaat naar huis met een Custom Max Payne 2 PC van Falcon Northwest, de winnaar van het dead man walking level ontvangt een Radeon 9800XT en het beste filmpje krijgt een Logitech Cordless MX Duo keyboard en muis.

Knutselaars hebben tot 15 mei 2004 de tijd hun kunsten te tonen. De Max Payne 2 PC is overigens niet mis met een Intel Pentium 4, 3.2Ghz/800FSB aan boord, alsook een ATI Radeon 9800 Pro 256 Mb en 1Gb geheugen.

Meer info vind je op: www.rockstargames.com/maxpayne2/contest.




# MODS & MAPS

■ Versie 0.6f van de BF 1942 mod Desert Combat is uit. Desert Combat verandert Battlefield 1942 van een WO II shooter in een shooter gebaseerd op de conflicten in het Midden Oosten. Naast nieuwe wapens en voertuigen zitten er drie nieuwe maps bij, te weten DC Urban Siege, DC Sea Rigs en DC Opperation Bragg. Check het op www.desertcombat.com.

■ Voor de laatste patches en nieuwe speelmaps voor Vietcong moet je natuurlijk gewoon even surfen naar www.vietcong-game.com/uk/news.html.

■ Hetzelfde geldt voor Tron 2.0. De laatste patch zorgt ervoor dat je nu ook een Deathmatch optie erbij krijgt. De patch kent naast de twee nieuwe DM modes ook drie nieuwe multiplayer maps, te vinden op: www.tron20.net/frameset.html.

■ Ook voor Raven's Jedi Knight: Jedi Academy zijn er gratis goodies. Via www.gamershell.com/download_4516.shtml, kun je zes nieuwe maps downloaden; een Duel Map, een CTF en vier Free-For-All maps

■ Voor liefhebbers van modeltreintjes en spoorwegen is er een gratis bonusscenario, Pacific Coastal genaamd, beschikbaar. Ophalen bij www.railroadtycoon3.com.

■ Voor de tweede add-on voor Medal of Honor: Allied Assault Breakthrough, is patch 4.2 uitgebracht. Naast wat herstelde foutjes voegt de patch twee nieuwe maps, zes nieuwe skins en een nieuw wapen toe. Surf naar: www.eagames.com/official/moh/alliedassault/us/home.jsp.

■ Tik dit adres in: http://ftp.blizzard.com/pub/war3/maps/(12)EmeraldGardens.zip als je de gratis map Emerald Gardens voor Warcraft III: The Frozen Throne wilt meepikken.

■ De nieuwe patch voor C&C: Generals: Zero Hour is er eindelijk. De patch bevat elf multiplayer / skirmish maps en ruim dertig andere verbeteringen en toevoegingen. Niet verkeerd, dachten wij. Check: www.eagames.com/official/cc/generals/us/editorial/community_update_06.jsp



## PC TELEX

■ [illegible] die er zeven uit voor The Sims, Sony komt [illegible] 'slechts' 97.000.

■ [illegible] succes wat EA er van had gehoopt. Men [illegible]

■ [illegible] beter. Deze Unreal-engine-gepowerde MMORPG moet deze winter in de winkel liggen. Het laatste nieuws en geupdate facts vind je op: www.uxo.ea.com.

■ Boze tongen beweren dat als Doom 3 in 2004 uitkomt, Quake IV pas in 2005 het licht ziet. Zou ook niet zo gek zijn, gezien het feit dat er nog geen officiële releasedate is gesteld voor Quake IV. En officieel bij id betekent standaard 'tel er maar een heleboel maanden bij op'.

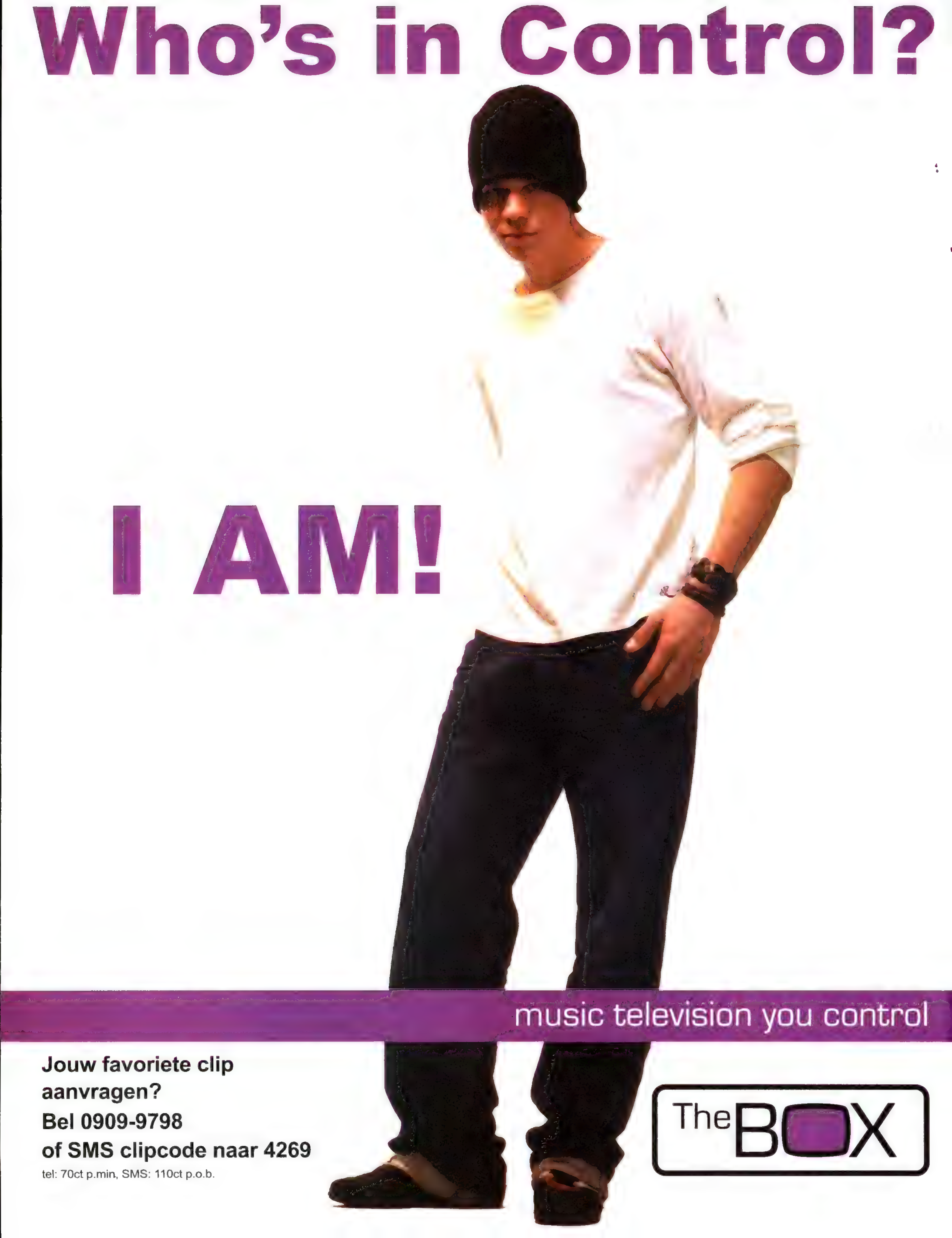


■ Tribes: Vengeance volgt de trend; naast multiplayer, komt de game ook met een uitgebreide singleplayer. We denken dat de makers zich beter kunnen focussen op solide multiplayer in plaats van krampachtig ook singleplayer erin te proppen. Tribes: Vengeance zal zich vele jaren voor Tribes 2 afspelen hetgeen zijn weerslag vindt in de minder hightech uitvoering van wapens en voertuigen.

■ Waar we ongetwijfeld ook nog heel lang op moeten wachten is Mafia 2 maar hij is in de maak bij de mannen van Illusion Softworks. Mafia 2 zal i.t.t. het origineel wel online gameplay kennen.

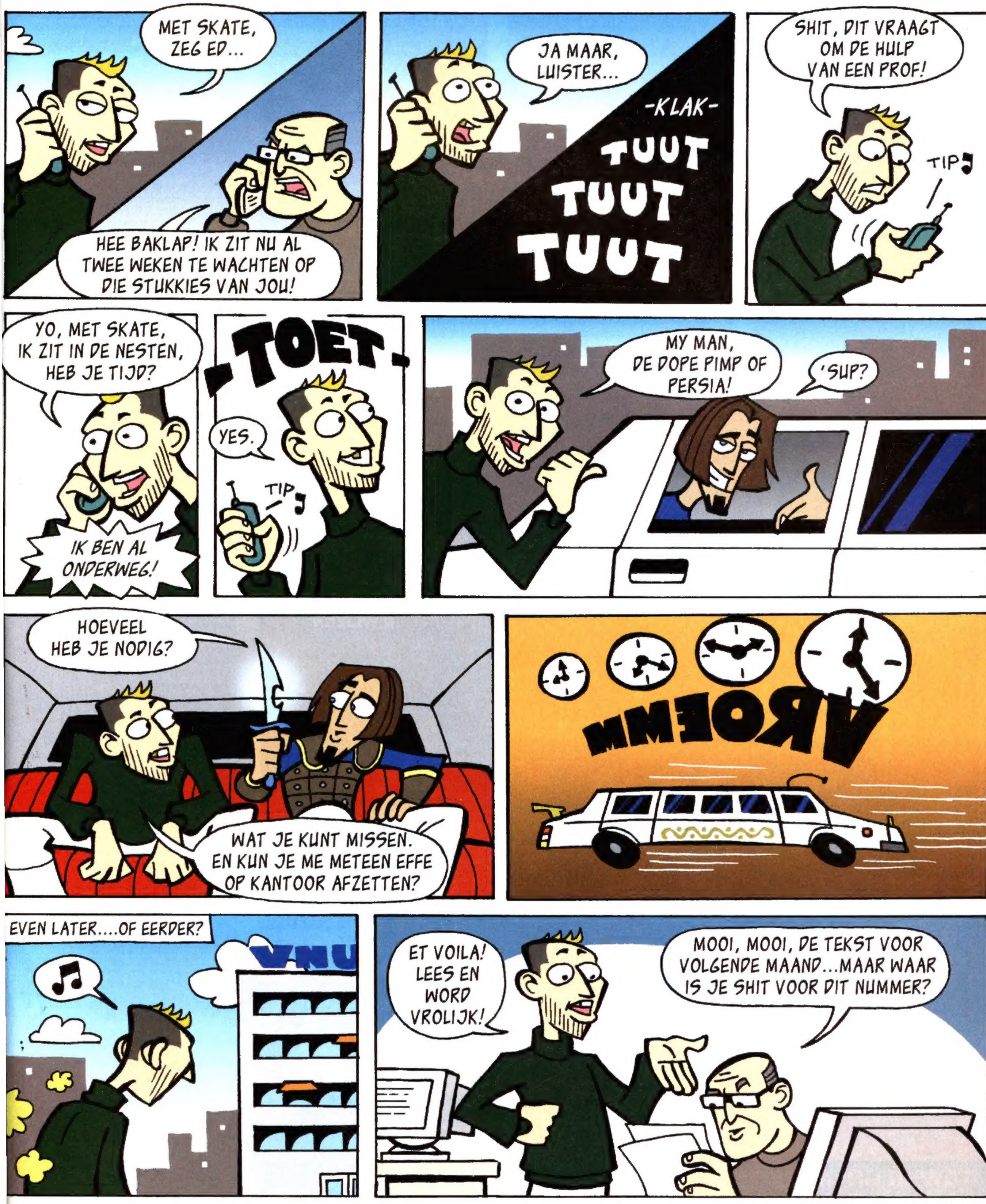
■ Check de vernieuwde site van Unreal [illegible] patches en maps. En natuurlijk alles over het bijna in de winkels liggende UT 2004. Hier surf je heen: www.unrealtournament.com.

■ Leuk al die screenshots en infootjes over World Of Warcraft, maar wanneer kondigt Blizzard nu eens een releasedate [illegible]


Who's in Control?
I AM!
music television you control
Jouw favoriete clip
aanvragen?
Bel 0909-9798
of SMS clipcode naar 4269
tel: 70ct p.min, SMS: 110ct p.o.b.
The BOX

# FRAMEDROP

JORDI PETERS



### NBA JAM



Oude shit in en nieuw jasje dat bovendien reeds voorbij is gestreefd door NBA Street.

PS2 / XBOX — 60 SCORE

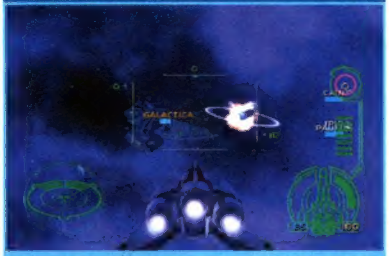
### CORTUGA PIRATES OF THE NEW WORLD



Joho and a bottle of rum; onopvallend piratenavontuurtje.

PC — 65 SCORE

### BATTLESTAR GALACTICA



Ouwe koek, zelfs voor de lezers die de serie een warm hart toedragen is dit niet goed genoeg.

PS2 / XBOX — 64 SCORE

### FINDING NEMO



Ga die film kijken en laat dat spelletje asjeblieft links liggen.

PS2 / XBOX / PC — 50 SCORE

### SPYRO ADVENTURE



Simplistische doch vermakelijke pseudo-driedimensionale platformen.

GBA — 70 SCORE

### CRASH NITRO KART



Nee, nee en nog eens nee; Mario Kart op de GBA blijft ver vooraan liggen.

GBA — 60 SCORE

### HUNTER THE RECKONING REDEEMER



Redelijk geslaagde hack and slash game, verder niet bijzonder hoor.

XBOX — 70 SCORE

### ROBIN HOOD DEFENDER OF THE CROWN



Robin Hood, maar dan een stuk saaier dan we gewend zijn.

PS2 / XBOX — 45 SCORE

### HARRY POTTER EN DE STEEN DER WIJZEN



Alleen de fans zullen smullen en de kleine foutjes voor lief nemen.

PS2 / XBOX / NGC — 65 SCORE

## VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED



MOET POWERSPY BLIJVEN? IS JUDGE ED TE FLAUW VOOR WOORDEN? MET ANDERE WOORDEN; DE UITKOMSTEN VAN DE GROTE PU- ENQUÊTE.

SOMS IS HET AFWACHTEN OF WE BEPAALDE GAMES WEL OF NIET OP TIJD BINNEN KRIJGEN VOOR EEN REVIEW. WE DENKEN DAT BATTLEFIELD VIETNAM, FINAL FANTASY XII EN UNREAL TOURNAMENT 2004 PU3 NÈT ZULLEN HALEN.

IN NAVOLGING VAN 'GAMES EN GEWELD' EN 'WERKEN IN DE BIZ', KUN JE WEER HET EEN EN ANDER VERWACHTEN.

OMDAT IE QUA GEBIT 'T MEEST OP EEN VAMPIER LIJKT, WAS JEROEN DE AANGEWEZEN PERSOON OM DE NIEUWSTE CASTLEVANIA TE TESTEN.

ALLES OF NIETS VOOR JAMES BOND?

**POWER UNLIMITED 03 LIGT 16 FEBRUARI IN DE WINKEL**



## COLOFON

**Power Unlimited**
VNU Business Publications

**Hoofdredacteur** Niels Roodenburg
**Eindredacteur** Ed Wiggemans
**Redactie** Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Boris van de Ven, Jan Meyroos, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma, Steven Saunders.
**Redactie-assistente** Sandra van Herwerden 023-5463346 (niet voor cheatcodes e.d.) ma t/m do 09.00-17.00 uur
**Redactie-adres** Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
**Internet** redactiesecretariaat.powerunlimited@bp.vnu.com
**Vormgeving** Wonderworks, Haarlem
**Illustraties** Jordi Peters
**Marketing** Ilka Ruis (023-5463846), Eline Deijs (023-5463794), Arnout Verheij, Ardi Uttien
**Uitgever** Anita van de Aa
**VNU Labs** Martijn Overman (coördinator)
**Advertenties** Reserveringen: tel: 023-5463407 fax: 023-5465508
E-mail: sales.pc@bp.vnu.com
http://adverteren.vnubp.nl
Account managers: Karel Broshuis, Stefan Joosten, Rocky Wilson
Account manager binnendienst: Lizette Kerkman, Janet Robben
Group Account Manager: Wilco van de Kuijt
**International Advertising Sales Representation**
www.vnuglobalmedia.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East:
tel: 44 207 316 9101, fax: 44 207 316 9774
**Druk** Roto Smeets Utrecht
**Klantenservice** 023-5566605 ma-vr 09.00-20.00 uur, www.abonnee.nu
**Abonnementen** Heeft u vragen over uw abonnement, welkomstcadeau of de bezorging, schrijf dan naar
Power Unlimited, Antwoordnummer 20057, 2130 RE te Hoofddorp.
**Abonneren:** bel met 023-5566789 (ma t/m vr 09.00–21.00 uur).
**Abonnementsvoorwaarden** Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk.
Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient, bij voorkeur schriftelijk, 6 weken voor afloop van het abonnement te geschieden bij Media Expresse. Het telefoonnummer vindt u op de adressticker op Power Unlimited. Het adres staat vermeld op de acceptgirokaart en in de Gouden Gids onder 'week- en maandbladen'. Adreswijzigingen dient u minimaal drie weken van tevoren op te geven aan Media Expresse of Media Post.
**Abonnementsprijs** € 34,80 per 12 nummers als u betaalt via automatische incasso; via acceptgiro betaalt u € 35,80.
**België** Wilt u zich in België abonneren dan kunt u contact opnemen met: PARTNER PRESS - Charles Parentéstraat 11 -1070 Brussel
Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/556.41.46
Email: partnerpress@ampnet.be
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 35,- voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk
**Wet op persoonsregistratie** Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit bestand is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P0001113.
**Nabestellen** Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door € 4,10 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Sanoma Uitgevers, afd. Abonnementenservice te Hoofddorp, onder vermelding van het gewenste nummer. U kunt ook terecht bij Media Expresse. In België kunt u voor het nabestellen van reeds verschenen nummers contact opnemen met de klantenservice van Mediaxis (02-7762233).



Nederlands uitgeversverbond Groep publiekstijdschriften
HOI 2004 TIJDSCHRIFTEN


YU-GI-OH!
TRADING CARD GAME
PHARAOH'S SERVANT
WANT MORE POWER,
SPELLS AND MONSTERS IN YOUR DECK?
CHECK OUT THE LATEST TRADING CARD GAME IN THE AWESOME
YU-GI-OH! SERIES. USE INCREDIBLE MONSTERS, OBLITERATING SPELLS AND
CUNNING TRAPS TO EMERGE VICTORIOUS FROM ANY MATCH.
ARE YOU READY TO DUEL?
www.yugioh-card.com
KONAMI
©1996 KAZUKI TAKAHASHI. Manufactured by KONAMI CORPORATION. KONAMI and designs are trademark
of KONAMI CORPORATION. All rights reserved. Distributed in the Netherlands by Upper Deck Europe B.V.
UPPER DECK ENTERTAINMENT